no.378
1990年4/15
アミューズメント通信
APRIL 15, 1990

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

「ドンキーコング・ジュニア」コピー刑事事件

7年目の有罪判決

ファルコンの井上らに懲役4月、猶予2年など
大量のROM複製は映画の著作権侵害と認定

八二年八月に任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）が発売した業務用TVゲーム機「ドンキーコング・ジュニア」の無断複製（コピー）基板を大量に製造、販売したとして著作権法違反の罪に問われていた㈱ファルコンら三社と、同社の社長井上治雄被告（四五）ら三被告に対する判決公判が三月二十九日、大阪地裁堺支部で行なわれた。

橋本喜一裁判官は、「任天堂の持つ同ゲームの視聴覚（映画の）著作権を侵害したのは明らかであり、またその犯行は計画的かつ大規模」として、㈱ファルコンと㈲ドリームにそれぞれ罰金三十万円（求刑各三十万円）、㈱キョウエイに罰金二十万円（求刑三十万円）、井上被告に懲役四月、執行猶予二年（求刑懲役六月）、ドリームの社長の遠藤宏志被告（三五）とキョウエイの社長の阿蛭源二被告（五四）にそれぞれ懲役三月、執行猶予一年（求刑懲役六月）の有罪判決を言い渡した。

任天堂の業務用「ドンキーコング・ジュニア」の画面。82年8月2日任天堂レジャーシステムから発売された

業務用TVゲームコピーで初めての本格的な刑事判決

TVゲーム機の基板を無断複製して刑事事件となったものは、八三年八月に埼玉県警が摘発、コナミ工業「ジャイラス」などを無断複製したとして八六年六月に浦和地検が略式起訴し、河西秀孝被告ら六名に罰金二十万円、トランスワールド・トレーディング㈱ら二社に罰金各二十万円との略式処分を浦和簡裁が認めたのが初めてだが、略式なので公判は開かれていない。次に八七年十月に長野地検が摘発、タイトー「アルカノイド」の無断複製基板を販売したとして起訴し、共和レジャーシステムに罰金五十万円、同社経営の宮本和彦被告に懲役八月、執行猶予二年という有罪判決を八七年十二月に長野地裁が言い渡している。

今回判決の出た事件は八二年十二月に大阪府警が摘発、任天堂「ドンキーコング・ジュニア」を無断複製したとして八三年二月に㈲ドリームと同社の遠藤宏志代表取締役、渡辺善夫取締役、㈱ファルコンと同社の井上治雄代表取締役、㈱キョウエイと同社の阿蛭源二代表取締役の計三社、四名を著作権法違反で大阪地検堺支部が起訴したもの。

八三年五月にドリーム関係から公判が始まり、八四年二月からファルコン／キョウエイとの統一公判となり、今年二―三月の論告求刑、最終弁論、判決公判に至るまで、実に七年がかりの公判となった。この間、渡辺被告は病死した。

被告側の無罪主張を退けて任天堂の映画著作権を認定

公判が長期に及んだのは被告側が無罪を主張したためで、証人調べ、鑑定などぼう大な審理が行なわれた。その結果、当初から被告が有罪と認めた共和レジャーシステム事件と異なり、TVゲームの視聴覚著作権など正面から論じる画期的な判決内容となった。

被告側はTVゲーム機のコンピュータープログラムは旧著作権法では例示されておらず著作権として認められていない以上、著作権侵害とならないなど主張。さらに八三年七月に池上通信機㈱が任天堂に対し、TVゲーム機「ドンキーコング」のソフト開発委託契約をめぐり損害賠償請求訴訟を東京地裁で起こした（任天堂からの反訴と後に併合、なお審理中）ことから、「ドンキーコング・ジュニア」のコンピュータープログラム著作権は任天堂になく、池上通信機にあるとして、いぜん無罪を主張した。このため池上通信機対任天堂の訴訟記録なども証拠として採用され、公判は複雑な様相を見せていた。

今回の判決理由はこれら被告側の主張をすべて退けた。まずTVゲーム機「ドンキーコング・ジュニア」のROMに収納された著作権について、「ディスプレー上の映像を中心とする映画の著作権」と「ソフトウェア・プログラムの著作権（言語の著作権）」の両方が認められるとした。後者は旧法下で例示がなくとも著作物に該当する、とした（八二年十二月の「インベーダー・パートII」訴訟と同趣旨だが、今回はこれにより罪刑法定主義に反しないとした）。

任天堂は「ドンキーコング」に関しプログラム開発を委託し、さらに任天堂が同ゲームをもとに「ドンキーコング・ジュニア」を開発したことに関して、判決理由では詳しく論じた上で「ドンキーコング・ジュニア」のコンピュータープログラム著作権は任天堂のものか池上通信機のものか認定できないとした上で、同ゲームの映画の著作権は任天堂のものであり、同ゲームのROMに収納された同著作権を被告らが侵害した事実に変わりはない、とした。遠藤、阿蛭両名は業界から去っており量刑上配慮された。

判決で認定した罪となる事実（要約）

① ㈲ドリーム（本社神奈川県藤沢市、遠藤宏志社長）の遠藤宏志は、同社の渡辺善夫取締役と共謀し、任天堂㈱が映像と音声についての著作権を持つTVゲーム機「ドンキーコング・ジュニア」の基板のROMに収納された同ゲームのソフトウェアプログラムを無断複製・販売しようと企て、昭和五十七年八月十八日ごろから十一月二十七日ごろまでの間、川崎市内の㈱コシズ産業所など三ヵ所において同ゲームの無断複製基板を約六千八百八十枚製造し、八月十八日ごろから十二月二十九日ごろまでの間、百五十一回にわたり、大阪市内の日精商事㈱など十九ヵ所において同社など十九名に対し、右基板六千八百七十一枚を計四億五千六百二十五万八千円で販売し、

② ㈱ファルコン（本社東京都杉並区、井上治雄社長）の井上治雄と、㈱キョウエイ（本社東京都杉並区、阿蛭源二社長）の阿蛭源二は共謀の上、任天堂㈱が映像と音声について著作権を持つTVゲーム機「ドンキーコング・ジュニア」の基板のROMに収納された同ゲームのソフトウェアプログラムを無断複製・販売しようと企て、昭和五十七年八月二十五日ごろから十一月九日ごろまでの間、東京都東久留米市内のサンケイ電子㈱など三ヵ所において同ゲームの無断複製基板五千五十七枚を製造し、八月二十五日ごろから十二月二十三日ごろまでの間、三百二十五回にわたり、日精商事㈱など五十九ヵ所において同社など五十九名に対し、右基板五千五十一枚を計三億六百八十二万二千円で販売し、

もっていずれも任天堂の右著作権を侵害した。

AOUの警察関係社団法人化

3月23日に設立許可

今後は警察庁保安課の監督下に

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）は三月五日と七日にわたり警察庁に、「社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会」の設立許可を申請していたが、海部俊樹内閣総理大臣は三月二十三日付で「警察関係公益法人」として設立を許可した。その後、同協会では許可書に基づき登記手続きを進めているもようで、正式に警察関係の社団法人として発足し、AOUの組織、資産などは新法人が引き継ぐことになる。

設立許可書の伝達は三月二十三日、警察庁保安部保安課で行なわれ、平沢勝栄課長からAOUの梅原会長に手渡された。同社団法人では役員の選任は国家公安委員会の承認を得るための申請をしなければならないなど、今後さまざまな手続きが必要になる。

設立許可書を手渡す平沢課長（右）とAOUの梅原会長（右側）、駒井副会長

日本SC遊園、第5回総会

「店舗」解釈で要望継続

景品限度額見直しもAOUとともに文書提出

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、会員六十九社、NSA）では二月二十七日、日本コンベンションセンター（幕張メッセ）で第十六回理事会を開き通常総会議案を審議した後、引き続き第五回通常総会を開き、景品の共同購入などの事業継続を決めた。

理事会には委任四社を含む二十四社が出席。八九年度（十二月期）事業報告案、決算案、九〇年度事業計画案、予算案について説明があり、承認された。宮原久常務は、「風営法上の〃店舗〃解釈の問題が懸案となったままだが繰り返し警察庁に要望していく。景品取扱い高は前年比二八％増となったが、機械については六八％となった。これら共同購入は消費税の関係から手数料方式にしており、また会員には利用者割戻しを実施している。剰余金のうち今回は三百十五万円を基金に繰り入れる（累計ちょうど一千万円）」など説明している。

今年度例会、研修会については、国内では「スペースワールド」「長崎オランダ村」視察（五月九－十一日）、海外ではIAAPAショー視察などを予定している。

通常総会には委任状十八社を含む四十六社が出席、八九年度事業報告案、決算案、九〇年度事業計画案、予算案について説明があり、異議なく承認された。うち事業計画は、①内外の遊園施設の視察、保守管理マニュアルの制作など、②「店舗」解釈の是正、景品限度額の見直し要求（二月六日にAOUとともに文書を提出したとのこと）、③機器および景品の幹旋——の三点が重点テーマとなっている。

消費税の減免措置と関連のある、遊戯料金が三十円以下の遊戯機に取り付ける「チケットディスペンサー」については、三和電子㈱から詳しい説明があり、近く会員に案内できることになった。

内田会長は、「AOUエキスポの会場は幕張メッセに移ったが、距離的な問題を除けばいいと思う。展示内容ではテーブル型が減って、アップライトが増えるなど時代の変化を感じる。メーカーは家庭用に力を入れ業務用では手を抜いているとの声もあるが、ショーを見た限りでは業務用にも力を入れているという感が強い」と語っている。

SC遊園総会直前の理事会（上）、第7回マーケティング部会（下）

春と秋のショーに関し

運営面への意見

JAMMAマーケティング部会

JAMMAのマーケティング部会（川楠俊太郎部会長）では二月二十八日、幕張メッセで第六回会合、三月十四日に東京・平河町の都道府県会館で第七回会合をそれぞれ開いた。うち第六回はAOUエキスポ90の出品機種に関する意見交換中心。

第六回会合では出席者（二十一社）が順に、いいと思われる出品機種を掲げ、全般的な出品傾向、ショー運営のあり方などについて意見交換した。うち注目される機種は多く、「エイリアンズ」、「NEO・GEO」、「戦場の狼II」、「G－LOC」、「バトルシャーク」、「コスモギャング」など。セガ社とタイトーはいずれも「とくにない」とした。会場については「広くて見やすいが殺風景」、運営については「業者向けと一般向けとショーを分けるべき」、「交通の便の説明が足りない」、「月末の開催は避けるべきだ」など。

第七回会合では、昨年秋のAMショーの際に実施した「来場者アンケート調査」の結果について説明があり、AMショーを現状のままビジネスショーとするか、一般客に開放したほうがよいか意見交換した。「ビジネスショーでよい」十二社、「会期三日間なら（最後の）一日は一般開放してよい」四社となったが、AMショーでは招待券が一般客に流れており、一貫性を保つには招待券発行を再検討すべきだという意見が多く出された。

川楠部会長は、「ビジネスショーに徹するべきだが、一般客向けのショーも必要」とし、AMショー開催のコンセプトを明確にする必要性を指摘した。

特許・実用新案出願公告・公開（3月15日～29日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

三月二十二日＝「ゲーム・シンボルマークの運動を決定する方法および装置」、サンダーズ・アソシエーツ社（米国）、マーヴィン・グラス社（同）、2-12585審、53-19581。「コイン式ゲーム機械」、小笠原並彦（栃木）、2-12586、55-77208。「移動ゲーム機における移動物体の歩進装置」、㈱トーゴ（東京）、2-12587、56-201860。「平面パズル玩具」、任天堂㈱（京都）、2-12588、56-36818。「画像投影式ドライブゲーム装置」、同、2-12589、53-67068。同、2-12590、53-164664。「ドライブゲーム装置」、㈱トミー（東京）、2-12591、57-23070。「ビデオ遊技機」、㈱大一商会（愛知）、2-12592審、54-149489。「映像式パチンコ機」、同、2-12593、54-141878。

実用新案出願公告

三月十九日＝「軌道走行乗物装置」、泉陽機工㈱（大阪）、2-11105審、55-102505。「描画ロボット」、㈱ナムコ（東京）、2-11109、58-66912。「揺動人形」、明昌特殊産業㈱（大阪）、2-11111、58-61204。「行進人形」、同、2-11113、58-64923。

特許出願公開

三月十六日＝「液晶ゲーム装置」、任天堂㈱（京都）、2-77285(請)、1-132460。

三月二十日＝「景品掴い取りゲーム機」、㈱トーワジャパン（東京）、2-80077(請)、63-232993。

三月二十三日＝「サーキットゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2-82992、63-236140。

実用新案出願公開

三月二十九日＝「テレビゲーム機用コントローラー」、㈱電波新聞社（東京）、㈱ユニオン工業所（神奈川）、2-45792(請)、63-122725。

京都府協、第8回総会

新会長に吉田氏就任

メーカー11社が協賛し恒例の新作展示会も

吉田　勲会長

京都府健全娯楽業協会（事務局京都市、玉村勝美会長、正会員三十八社）では三月十三日、京都駅前の京都タワーホテルで第八回通常総会を開き、任期満了に伴う役員改選を行なった結果、吉田勲副会長を新会長に選任した。また事業年度（十二月末）の移り変わりに伴う予決算案などを承認し、終了後はメーカー協賛による新製品の展示会を兼ねた懇親会を開いた。

同総会には委任六社を含む正会員二十六社が出席。山岡信輔理事の司会により進められ、冒頭玉村会長が簡単に挨拶を行ない、京都府警に協力しシンナー遊び防止キャンペーン用ポスターを作成し、会員ロケへの掲示を進めていることを報告した。議案審議は蕭明彦副会長を議長に選出し、平成元年度事業報告案、収支決算案、平成二年度事業計画案、予算案をそれぞれ異議なく承認した。うち事業計画については次のとおり。

重点要項として①健全娯楽営業と新風営法遵守の徹底、②業界低迷化の歯止めと活性化への努力、③賭博営業追放と健全営業による地域社会への啓蒙活動——の三点を掲げ、活動計画としては組織の拡大強化、賭博遊技機追放、補導員やPTAとの良好関係の保持、会員相互の親睦、営業時間延長への要望活動の継続——の五項目を挙げている。

役員改選については玉村会長が「会長を交代し刷新を」と辞意を表明し、理事会で推薦されていた新会長と三名の新副会長が指名され、承認された。これに伴い、副会長を一名増やし三名とするよう定款変更を行なった。このほかの役員は新会長一任となり、三月二十五日付文書で全役員の選任が報告された。新役員態勢は次のとおり。

会長＝吉田勲氏（日本科学遊園㈱）、副会長＝蕭明彦氏（㈱パピヨン）、小沢西寛氏（セガ社）、茂夫氏（㈱岡田商会）。

理事＝玉村勝美氏（玉村商事㈱）、川上裕氏（㈱ナムコ）、山岡信輔氏（㈱タイトー）、谷保文夫氏（㈱アイレム）、山口敏夫氏（㈲ヤマグチ）、西村忠夫氏（ビデオイン・ドリーム）。

監事＝辻岡章夫氏（㈱京都サービスゲームス）。相談役＝八尾嘉宥氏（オーケー興産㈱）。

なお同協会事務局は従来通り（日本科学遊園内）。

この後来ひんとして、府警防犯課の西村日出男課長が「新風営法施行当時、許可営業になるということで皆さまには大変な心痛があったと思うが、五年たった現在、皆さまのご協力で当時問題となっていた風俗環境が浄化されてきたと思う」とし、八号営業の専業店は二月末現在で府下に百十七店あり、「これはやや減少傾向にあるが、新規の八号許可申請も出ているので全体の店舗数はそう変わらない」と述べた。また同課長は、時間延長の要望については「現在総合的な見地からなお検討中」とし、AOU法人化に触れ「警察庁所管の公益法人は法の目的達成のための公益活動が事業活動の中に必ず盛り込まれ、八号営業の場合は国民に向けて健全化を進めながら組織のグレードアップを図っていくことだと言える」と語った。

府防犯協会連合会および風俗環境浄化協会の楠田嘉四郎事務局長は「八号営業が府下に約二百六十軒もあるので精力的に組織拡大を望む」と挨拶。

なお来ひんとして以上のほか府警防犯課の絹野伸治係長、滋賀県協の西田勝弘会長が出席した。

最後に吉田新会長が、「すべての事業に積極的に取り組んでいきたい」と挨拶し総会を終えた。

懇親会では八尾相談役の挨拶に続き来ひんの楠田事務局長が乾杯の音頭をとり、滋賀県協の西田会長が中締めを行なった。

新製品展示会は恒例のもので、今回は十一社の協力により約二十機種が出品された。

京都健娯協第8回総会にて。上の写真は府警防犯課の西村日出男課長、右上は府環境浄化協会の楠田嘉四郎事務局長、右は八尾嘉宥相談役

岩手県協、通常総会

AOU加入決定

専業店中心に組織拡大の方針

岩手県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局紫波郡、佐藤義雄会長、会員十一社）では三月十六日、盛岡市郊外のつなぎ温泉で平成元年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う事業報告案などを承認したほか、任期満了に伴う役員改選を行ない全役員を留任とした。またAOUに加入することを決定した。

同総会には九社が出席。平成元年度事業報告案および決算案、平成二年度事業計画案ならびに予算案は、いずれも異議なく承認された。うち事業計画については組織の充実、拡大（ゲーム場専業店の入会促進）が中心となっている。なお兼業者の加入については検討中。

AOUへの加入については、前年度総会で加入する方向で進めることを確認後、加入の時期を検討してきたが、今回の総会で加入を決定したもので、AOUへの加入申し込みは三月十九日付で行なった。なおAOUではこれを受けて文書理事会（二十六日付）を行ない、四月五日付で同協会の入会を承認したとのこと。

総会終了後は懇親会が開かれた。

徳島県協、第6回総会

適正運営を徹底

AOUへの参加、協力を確認

徳島県健全娯楽業協会（事務局徳島市、武市哲夫会長、会員十四社）では二月十五日、徳島市内の「エーゲ海」で第六回通常総会を開き、事業年度（十二月末まで）の移り変わりに伴う事業報告案などを承認した。

同総会には十社が出席。武市会長の挨拶の後、議案審議に入り、平成元年度事業報告案ならびに収支決算案、平成二年度事業計画案および決算案がいずれも異議なく承認された。うち事業計画については適正な運営、法遵守、会員相互の親睦、業者同士の情報交換や不当な競争を防ぐための活動——などを挙げている。

なおAOUには法人化した場合もとどまることを確認した。総会終了後は懇親会が開かれた。

国際花博の遊園地部分

「マジカルクロス」竣工

阪急、泉陽、京阪の3社共同企業体が運営

写真はいずれも「マジカルクロス」竣工披露会にて。上は（前列左から）花博協会の江上幸夫事務次長、京阪電鉄の宮下稔社長、泉陽興業の山田三郎社長、阪急電鉄の小林公平社長

「国際花と緑の博覧会（花の万博）」（大阪・鶴見緑地）の遊園地部分「マジカルクロス」の竣工披露および試乗会が三月十五日、関係者約六百人を招いて行なわれた。

「マジカルクロス」は阪急電鉄㈱（本社大阪、小林公平社長）、泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）、京阪電気鉄道㈱（本社大阪、宮下稔社長）の三社による共同企業体（小林公平代表）が運営しているもので、披露会は同企業体の主催により開かれたもの。

当日、神事の後テープカットが共同企業体三社の社長と、来ひんの花博を主催する㈶国際花と緑の博覧会協会の江上幸夫事務次長との四氏により行なわれ、続いて園内のビアホール「ビアフェスト」で披露宴が開かれた。

披露宴ではまず小林代表が挨拶に立ち、「昨年七月着工以来、無事故で竣工を迎えられたことに感謝する。園内の遊園施設は日本初公開や目新しいものを揃えているので、オープン後は生き生きとした賑わいを見せてくれるだろう。共同企業体の三社が力を合わせ円滑な運営に努めることで、花博全体の成功に寄与できれば幸い」と述べた。

来ひんの花博協会、江上事務次長は「マジカルクロスは花博の大きな目玉として観客を引きつけることだろう。ただ安全が第一なので、万が一にも事故がないよう祈念する」と語った。この後、泉陽興業の山田社長が乾杯の音頭をとり、京阪電鉄の宮下社長が同園の概要を説明した。宴半ばに、各遊園施設に付いて雰囲気を盛り上げる西独の女子学生らの挨拶があった。

「マジカルクロス」は花博会場の西北部分（面積約一万平方メートル）にあり、西欧の移動遊園地ふうの演出をした〝キルメスゾーン〟と、アメリカンスタイルの〝パークゾーン〟の二つに大きく分けられ、計三十数種類の施設を設置。なお硬貨作動式の定置型やバッテリーカーなどの小型乗物機は、設置されていない。

遊園施設は二十九機種あり、外国製が十五機種と約半数を占めているが、外国製のうち日本初登場となるものが三機種、国産で世界初公開となるのが六機種もある。なお設置機械のうち約半分が伊藤忠産機㈱を通じて、その他は川鉄商事㈱、ミゼッティ工業㈱などを通じて導入されている。各機械の運営は泉陽と京阪グループ関連会社のほか、明昌特殊産業㈱、㈱岡本製作所、㈱トーゴ、㈱ナムコ、KCアミューズメント㈱、㈱タップス、豊永産業㈱、㈱JREなど十数社が担当している。

遊園施設の約半分がスリルライドでヤングを主な対象にしているが、一方で乗物に乗って映像に映し出される敵を撃破していくもの、動く怪獣を倒すものなど、TVシューティングゲームのコンセプトを採用した大型施設が五機種もあるのがひとつの特徴。なおこれらシューティングタイプの乗物機は当初、得点表示の面で新風営法に抵触するおそれがあるとされ問題となっていたが、グループごとにまとめた表示方式やランク（評価）のみの表示に変更されたため、風営対象外の扱いとなり解決している。

このほかゲーム場「サイバーステーション」がある。これはTVゲーム機中心にクレーン機など（メダルゲーム機はない）約二百台を設置しており、うち約五十台は地元の大阪府協会（OAO）が協力し設置している形をとっている（内容については追って詳報）。

いずれもオープン前（3月15日）の「マジカルクロス」のようす

SNK「NEO・GEO」

全国縦断説明会

オペレーターは高い関心示す

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）では、同社の新TVゲームシステム「NEO・GEO」に関するオペレーターへの説明会を、三月六日から二十七日までの間、全国を縦断し計十会場で開いた。これに参加したオペレーターは十会場で合計九百名以上に上り、同システムへの関心の高さを示した。

「NEO・GEO」は業界初のシステムであるだけに、同社では同システム発表会、記者発表会、そして東京と大阪でディストリビューターに対する説明会などを開いたが、さらに広く周知を図り理解を得るため、全国のオペレーターを対象にした説明会を行なったもので、AM業界では異例のキャンペーンとなった（開催地は札幌、仙台、東京、千葉、大宮、横浜、名古屋、広島、大阪、福岡）。

同説明会ではやはりレンタルシステムとその運営方法、ソフト供給の円滑さなどにオペレーターの関心が集中した。同社では「オペレーターの強い関心に手応えを感じ、説明会の目的は果たせた。今後のソフト供給に不安を抱く業者が多いが、これはサードパーティーの参加により解消できる」としている。

ザ・ダービー・オーナーズクラブ

親睦を兼ね総会

〝業態開発〟について講演会も

シグマ商事㈱（本社東京、真鍋勝紀社長）は二月二十六日、東京・新宿のホテルセンチュリーハイアットで、「シグマ・ザ・ダービー・オーナーズクラブ」第六回総会を開き、講演会など催した。

この会はメダルゲーム場の運営ノウハウや情報交換などを目的に八四年十一月に発足、毎年AOUエキスポに合わせ、勉強と親睦を兼ね総会を開いてきている。今回は会員七十名を含め、約百十名が出席した。

真鍋社長が挨拶、「メダルゲームは、AM施設の中でも金を稼ぐ大事な一部分だという認識が高まっている。いいゲーム機というのは娯楽性と賭博性を兼ね備えており、そういうものが長い歴史の中で生き残っている。ギャンブルマシンはルールどおりに作動するよう作られており、正確に作動しないとプレイヤーも真剣味がなくなるが、当社製品は正確に作動している。メダルゲームは二十年続いてきたが、さらにルールを守り面白いゲームを提供することが大切だ。風営法については再考してもらいたい面があるが、不要産業というイメージは強くならなかった。しかし社会に受け入れられるルール作りが必要だろう」など述べた。

坪井昭雄商品部長からAOUエキスポ90での各社出品機種などについて説明があり、「情報交換」のベースを作った。

講演会は総合プロデューサーの中博氏（㈱中博事務所の社長）が「今後の業態開発について」というテーマで約一時間行なった。同氏は「二十一世紀の主役になるには、最後の十年（九〇年代）が非常に大事だ」として銀行、ホテル、デパートなどニューリッチと言われる富裕層を対象とした業態替えの実例を紹介した。また今の若者は、自分が主役なら惜しみなく金を使う、としてシーンメイキングの重要性を強調、劇場を想定してゲーム場を作ったらどうかなど提案している。

写真は「ダービー・オーナーズクラブ」総会にて
円内は真鍋勝紀社長（左）と講演会の中博講師

北海道協、通常総会

資質向上へ活動

AOUにとどまることも確認

北海道アミューズメント・オペレーター協会（事務局札幌、田中亀雄会長、会員二十四社）では二月二十六日、札幌市内の定山渓ホテルで第五回通常総会を開き、事業年度（十二月末まで）の移り変わりに伴う事業報告および計画案、予決算案などを承認した。

同総会には十七社が出席。田中会長挨拶の後、同会長が議長となって議案審議に入った。平成元年度事業報告案および収支決算案、平成二年度事業計画案ならびに予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画案については、会員の資質向上のための研修会や会員相互の親睦などを挙げている。

このほかAOUが社団法人化した場合、同協会は引き続きAOUにとどまることを確認した。

「リンクス」新ソフト発表 「ガントレット」ほか28種

㈱アタリジャパン（本社東京、東海太郎社長）では同社カラー液晶ゲーム機「リンクス」について、同機の国内総発売元である㈱ムーミン（本社東京、安東実社長）と共同で三月二日、東京・新橋の第一ホテルで記者発表会を行ない、年内に追加ソフト二十九種の発売を予定していることなどの販売計画を説明した。

同発表会ではとくに業務用でヒットした米国アタリゲームズ社「ガントレット」のアレンジ移植版のPRが中心となった。専用通信ケーブルの使用で四人同時プレイができるものだが、縦画面で本体を縦にして使う。このほか二十八種の予定ソフト名が発表されているが、アタリゲームズ社を含む日米数社のゲームが含まれているものの、それらの許諾関係は一切不明となっている。

事務所移転

㈱モリタ＝東京都千代田区平河町一の五の三、大和屋第二ビル、☎五二七六―二六三三、相馬達盛社長。

㈱ミッチェル＝東京都杉並区阿佐ヶ谷南三の十二の一、栄ビル、☎二二〇―二六四七、尾崎ロイ社長。

㈲サムノ貿易＝埼玉県蕨市塚越一の二の五、パールプラザビル、☎（〇四八四）四四―九〇二五、中村脩社長。

社名変更

㈱アムス（旧・㈱水野商会）＝名古屋市名東区宝が丘二九九番地、☎（〇五二）七七四―二五一一、梅村富久社長。

論潮

自滅への道

「ヒューブリス」（傲慢）という英語の語源はギリシャ語で、ギリシャ神話で人間はまず幸運の女神「テュケ」によって豊かで幸せになり自己満足し、やがて「傲慢」になる。するといたずらの女神「アテ」が人間をおごりと狂気に駆りたて、不義に栄える者を罰する女神「ネメシス」が天罰を下す。「驕りが招く自滅の危機」と題する連載のひとつ（月刊「選択」四月号）は、まことに興味深いものがある。

「ヒューブリス」は強者や成功者が多かれ少なかれ罹患し、自覚症状なしに進行し、手遅れになると命とりになる恐しい心の病だ――と筆者の佐々淳行氏は指摘し、「ヒューブリス病」を早期発見するための自己診断チェック事項を掲げている。自滅したくない人は、こういうチェックをしても決して損はないと思われる内容だ。

一方、ある有名な会社のトップが「自分に都合のよい情報しか耳に入らなくなった」というのを理由に辞任した、という話があった。そのトップだった人物は有能なことで知られたが、会社が成長している内はトップにとって都合の悪い情報も直接耳に入ってきて改善策を施すこともできるが都合の悪い情報が入らなくなると何ひとつ改善されないまま進む――それはすでに成長の終った会社でしかない、という話だったと思う。

昔の「大本営発表」で苦い思いをした人たちが次第に少なくなり、真実の報道、公開された議論の大切さを体で知っている人は国民の何パーセントぐらいいるのかなど、日本の将来に不安は残る。このことはAM業界でも同じことだが、批判精神の欠如はいかんともしがたい。少なくとも「社会的認知向上」に意味があると思っているようなレベルでは、業界の明るい未来など見えてくるはずがないのに、自己満足する手合いが実際に存在する。結構でしょう！やがて女神「アテ」があおり、女神「ネメシス」が罰することになるのでしょう。

ACME'90 ACME'90 ACME'90 ACME'90 ACME'90

ACME'90 ACME'90 ACME'90 ACME'90 ACME'90

ヒット続く「TMNT」 他の製品は伸び悩む

米国メーカーの開発意欲なお盛ん 日本製はさまざまなルートで供給

《アミューズメントTVゲーム機》

米国のコンシューマー（家庭用）に比べコインオプ（業務用）のTVゲーム機は、コナミ「TMNT」（タートルズ）のヒットにもかかわらず、全般にオペレーション事情がネックになっている。「TMNT」は完成品販売で昨年秋に出荷を開始して、すでに一万五千台ほど北米市場に出回っており、なお注文があるとのことで、かなりのヒット作であることに違いないが、そのあおりで「TMNT」以外のTVゲーム機の動きが鈍くなった、とこぼすディストリビューターもいるほど。

原因はいくつかあるが、米国のオペレーターが日本ほどきめ細かく積極的に新ゲームを導入しないという伝統的傾向を持っていること、一プレイ25セント（約三十八円）というプレイ料金から脱け出せず、また50セント硬貨はおろか、新1ドル硬貨の流通の見通しがないなど硬貨事情がいつまでも改善されないこと——が挙げられる。こういう業界事情にもかかわらず米国市場が絶えず注目されるのは、（風営で規制される日本とは違って）AMゲーム機の設置営業が自由で、世界でも最大の市場として発展してきているからである。

米国の業務用AMゲーム機のショーは、秋に開催される世界的な「AMOAエキスポ」だけでなく、春の「ACME」が定着したが、なお年二回のショーに対するオペレーターの嫌気は強く、むしろ大手ディストリビューターが地元で開催するミニショー「オープンハウス」に期待する傾向が強くなってきた。今回のACME90では、新製品の披露もあるが、イベントの要素も強く、ビジネスショーとしては真剣味が薄れている、との批判もある。とくに、ホテルのスイートでこっそりと新製品を関係業者にだけ見せるのが、このところ米国のショーで多くなっており、展示会場は何のためにあるのかという疑問がますます強くなってきている。

日米のメーカー

ACME（アメリカン・コインマシン・エキスポジション）は、AAMAのショー「ASI」と業界誌「プレイメーター」のショー「AOE」が合併、八六年にシカゴで開催され、以後ニューオーリンズ、リノ（二回）と会場を移し、再びシカゴ（ただし会場は異なる）に戻ってきたもの。今回のACME90は三月九—十一日、シカゴ市内のハイアットリージェンシーホテルで開かれたが、この会場は従来AMOAエキスポが開かれてきたのと同じ場所で、単純に比べるとACMEはAMOAエキスポとほとんど同じ規模に成長していることがわかる。

今回の出展社は百六十五社（昨年百四十九社）となっているが、登録入場者は約五千三百人（正式発表はまだ。昨年は四千六百三十三人）と伸び悩んでいる。

大きなブース（小間）を持つ主な出展社の大部分は日本のメーカーの子会社か関連会社で、米国の開発メーカーの占める位置は少ない。TVゲーム機分野では、もともと米国のメーカーが世界的だったのに、すっかり日本のメーカーが主流になってしまった。それでも米国の開発メーカーは意欲を失ってはいない。

米国のメーカーではナムコの資本参加があるという意味でユニークなアタリゲームズ社は、今回「クラックス」、ナムコ「フォートラックス」などの出品にとどまった。「クラックス」はアップライトなどのほか、カウンタートップ（卓上型）も用意されており、ヒットを狙っている。同社の基板キット「バッドランズ」は、レーランド社「スーパーオフロード」よりずっとよく出来たSFレースものだが、この種のTVゲームはなぜか日本に入ってこない。

レーランド社はNESソフトの供給に追われているせいか、新ゲームはなく、「スーパーオフロード」プラス「トラックパック」にとどまった。

米国の新ゲーム

ウィリアムズ社の姉妹会社、ミッドウェー社が新ゲーム「トラッグ」を発表したのは心強い出来事だった。横画面のドットイート（点喰い）ゲームで、舞台は四角い島。一定タイムだけ有効な仕切りロープをプレイヤーが設定してやり、ゆっくり歩くキャラクターの進行をリードしていく。島からはみ出てたり、出現する穴に落ちたりするとアウト。ひと昔前にもこんなゲームがあったかも知れない——と思わせるほど牧歌的で、懐しい感じがしてくる。

そして元バリー・ミッドウェー社の重役たちが作ったメーカー、グランドプロダクツ社は新ゲーム「スリック・ショット」を発表した。同社はTVゲーム機用キャビネットを製造、日本から基板を輸入販売していたが、今回は開発メーカーとして登場したことになる。「スリック・ショット」は、TVビリヤード機であるが、本物のボールをキューで突くと、ボールが奥に当った強さと方向を読みとり、画面内であたかもプレイヤーが突いたボールが走っていくように設定されている。通常のボタン、レバーなどの操作と違い、おやっと思わせるところが感心させられる。AMゲーム機にはいつもこういう面白いところがあり、そこにAMゲーム機の存在意義があるような気がする。

以上のほか、とくに目新しいというわけではないが、アメリカ社のTVダーツゲーム機「アメリダーツ」、テレビ番組をもとにしたゲームテック社「ウィール・オブ・フォーチュン」、フランスのシステム社「ボールアリーナ」などがある。マイクロプローズ社（ジーン・リプキン社長）の業務用「F—15ストライクイーグル」が期待されたが、スイートルームで披露したのにとどまった。マイクロプローズ社はパソコンソフトでヒット作をものにしており、同ゲームもそのひとつで、その業務用化が長い間待たれており、ACME90で発表されるはずだった。

なお昨年秋のAMOA89でスイートルームで披露されていたプリミア社「エクスタミネーター」は、独自の発想を示すTVゲーム機（台所を舞台に、奥から手前に向ってくる害虫などを、手で叩きつぶしたり、指先から出す光線でやっつける）だが、ほとんど見向きもされていないのはなぜだろうか。

アイレムの新作

日本の開発メーカーによるTVゲーム機は、直前に開かれたAOUエキスポ90（二月二十七—二十八日、幕張メッセ）でほとんどすべて披露されている。それ以上に新しいのはアイレム「パウンド・フォー・パウンド」、東亜プラン「スノー・ブラザーズ」の二点だけである。

うちアイレムの「パウンド・フォー・パウンド」は、リング真上から見おろした方式のボクシングゲーム機で、なお開発中。スイートで見せる予定だったが、小間の中の部屋で関係者らに公開した。

東亜プランの「スノー・ブラザーズ」は、「バブルボブル」タイプのゲームで、操作は容易だが奥行きが広く、期待される。これはロムスター社の小間で発表され、日本でも近く発売される。

アイレム・アメリカ社は今年初めに発足、既存の米国ファブテック社と同居しており、ACMEでは初出展となるが、小間もファブテック社と合同出展となった。こういうのは珍しいケースである。アイレム／ファブテック社の出品したのは、「アールタイプII」、「エアーデュエル」など。ファブテック社扱いでは、セイブ開発の「ライデン」（雷電）、中日本リース（ダイナックス）「スポーツマッチ」も出品。うち「スポーツマッチ」は中日本の「ドラゴンパンチ」を（麻雀牌の絵柄をスポーツ用品に変え）アレンジしたもの。

米国SNK社は、「ビーストバスターズ」、「SAR」とともに、新システム「NEO・GEO」とそのソフト五作（さすがに麻雀はない）を出品。よく出来たアップライトで披露したが、レンタル用ハードは米国では後回しになることから、出品されなかった。

カプコンUSA社は、「マークス」（戦場の狼II）、「ファイナルファイト」、「バスターブラザーズ」（ポンピングワールド）など。米国コナミ社は、いぜんヒット中の「TMNT」（タートルズ）、「エイリアンズ」に絞り込んでいた。

ジャレコUSA社は、「ビッグラン」などの紹介にとどまったが、セガ社は大型の空中戦ゲーム「G—LOC」を中心に「ライン・オブ・ファイ

セガUSA社の小間にて（左から）デビット・ローゼン会長、トム・ペチー社長。右側はG－LOCのアップライト

米国SNK社の小間にて（左から）ジョン・バロン副社長、レイチェル・デイビスさん、ポール・ジェイコブ社長、スーザン・ジャロッキーさん

ミッドウェー社の新ゲーム「トラッグ」とそのキャラクター

AAMAの合同パーティーにて（左から）米国テクモ社の仲田健一社長、ジャレコの三枝弘幸部長、米国コナミ社の大見川仁副社長

アタリゲームズ社が開発するTVゲームはいつも新鮮な感じがする。小間では「クラックス」各タイプなど出品した

ウィリアムズ社の小間は、フリッパー「ファールウインド」でにぎわったが、ハイスコアでTシャツがプレゼントされるため（ノ）だけではない

ロムスター社の小間にて（左から）ビスコの秋山哲雄社長、ロムスター社のヘイ・キュー・リーさん、タイトーの鈴木実本部長、ロムスター社の保木孝仁社長

データイーストUSA社の小間にて、ゲイリー・スターン副社長（中央）をはさんで、データイーストの伊藤定彦専務（左）と福田哲夫社長

グランド・プロダクツ社の「スリック・ショット」（カタログから）

ファブテック社の小間にて、セイブ開発の浜田均社長（中央）をはさんで、ドリー・マニスカーノ氏（左）とフランク・バローズ社長

ミッドウェー社（バリー・ミッドウェー社とは言わなくなった）はTVゲームとフリッパーの両方で新ゲームを披露したことになる

ゴットリーブの商標を持つプリミア社の小間では新フリッパー「シルバー・スラッガー」のほか、TVゲーム機「エクスタミネーター」などを出品

ACME'90　ACME'90　ACME'90　ACME'90　ACME'90

《フリッパーその他》

ア」、「MVP」など充実させた。タイトー・アメリカ社は「バトルシャーク」、「WGP」を中心に、「カダッシュ」など、ここも充実した。

米国テクモ社は「ワールドカップ90」だけ、アメリカン・テクノス社は「ブロックアウト」に絞り込んだ。アメリカン・サミー社は、金子製作所「DJボーイ」を加えた。データイーストUSA社は、「ツークルード」（クルード・バスター）、「ベイパートレイル」（空牙）と辰巳電子「ラウンドアップ5」を出品。日系のユニークな米国法人、ロムスター社は、東亜プラン「スノー・ブラザーズ」、「ファイアシャーク」（鮫！鮫！鮫）、セタ「キャリバー50」、タイトー「ランボーIII」を出品した。

このほかセタ「メタフォックス」が新会社の米国アイビックス社から、東亜プラン「ゼロウィング」がウィリアムズ社から、また金子製作所「エアバスター」がシャープイメージ社から出品された。さらに米国任天堂は「プレイチョイス10」のソフトを着実に充実させている。

コピーヤー逮捕

こうして見ると、日本のTVゲームは麻雀ゲームなど特殊なものを除いて、ほとんどが米国市場へ持ち込まれていることがよく分かる。日本のメーカーは、日本市場だけを対象としているわけではなく、米国を含めた世界市場を対象としてTVゲームを開発していることが、改めて確認される。こうしたTVゲーム・ビジネスの発展を妨害してきた偽造（コピー）基板問題や、並行（パラレル）基板問題はほとんど解決したように見えるが、完全になくなったわけではない。

とくに偽造基板問題では、ACME90が開かれたホテルで、開催中の三月十日、偽造基板を米国に持ち込んだとしてカナダのポアラ社（本社トロント）のヨン・パク社長が、米国の税関捜査官により逮捕されるという出来事があって、コピー問題が終っていないことを思い知らせた。容疑は米国著作権法違反で、刑事処分が行なわれる。

TVゲーム機が米国のAMゲーム市場で占める割合は大きいが、昨年秋ごろからTVギャンブル機が浸透し、問題化している。日本ではすでに十分出回っているTVスロット「ラッキーエイトライン」やTVポーカーなどが、米国のアングラ市場に持ち込まれ、AMゲーム市場を脅かすところまできている。米国の警察の取り締まりは徹底して行なわれることから、いずれこれらの違法ギャンブル機は追放されることになるが、不安要素もある。なお最近の米国警察の動きを察知してか、これまで出展していたヤマテUSA社（ウィングのライセンシー）は、出展していなかった。

新作アーケード

米国製AMゲーム機を代表するフリッパー分野では、四大メーカーの新作が出揃った。うち日本のAOUエキスポで先に披露されたのは、ウィリアムズ社「ファールウインド」とデータイーストUSA社「ザ・ファントム・オブ・ザ・オペラ」。ウィリアムズ社の姉妹会社であるミッドウェー社は「バリーフリッパー」「ゲームショー」を、またゴットリーブ商標を持つプリミア社は「シルバー・スラッガー」を披露した。

完成度の高さは「ファルウィンド」、「オペラ座の怪人」とともに認められるが、テレビ番組をテーマにした「ゲームショー」、野球をテーマにした「シルバー・スラッガー」は今ひとつだった。ミッドウェー社は、出品しなかったが新製品「プールシャークス」を持っていた。

TVゲーム機、フリッパー以外のアーケードゲーム機も多数出品されたが、人気のあったのはデータイーストUSA社が出品したナムコ「ワッキーゲイター」（ワニワニパニック）に尽きると思われる。

ICE社の定評あるチェックス・シリーズでは最新版の「スーパーキックス」、「スーパーチェックス」が披露された。

なにかと注目される米国ブロムリー社は、ホールインワンゲーム「リトルプロ」を出品したが、これはゴルフをテーマにした純粋のスキルゲームで、こういうアーケードゲームを見るとさすがにほっとする。

エキシディ社はボールを転がす「ツイスター」と「クローカー」を披露した。もう同社にはTVゲーム機メーカーだった活発さはみじんもない。

光線銃を使った多人数ガンゲームで昨年参入したレーザートロン社は、「レーザートロン」のほか、新作「シャトルランチ」を出品した。これらは遊園地のアーケード向きである。

このほかメルテック社が「ノックダウン」に続く、「ルナゴルフ」など発表した。米国のアーケードゲーム機は独特の発想から生まれてきており、日本のような子ども用メダルゲーム機（米国では一切認められない）で麻痺していると、すべてが新鮮に映るから不思議だ。

ゲーム機以外では、キディライド、ジュークボックス、ぬいぐるみなどの景品類、パーツなどあらゆる製品が出品され、層の厚さを示していた。

プロムリー社のアーケードゲーム「リトルプロ」。ボールの方向と打つ力の強さを決め、ホールに入れるとランプが点灯し、次に進めるというオーソドックスなゲーム

アイレム・アメリカ社の小間にて（左から）アイレムの中野哲雄部長、高嶋由之社長、高嶋哲会長（ナナオ社長）、橋本次長、笹谷実部長

ロムスター社の小間で（左から）英国エレクトロコイン社のスタジーデス社長、タイトー・ヨーロッパ社のフラークス社長、タイトーの鈴木実本部長

アメリカン・テクノス社の小間にて、アルドー・ドナローリア副社長（右から２人目）とＣＡロビンソン社の代表（右からアイラ、サンディ・ベテルマン氏。左はしはお母さん）

チャリタブルディナーにて（左から１人不明）フランス・アミロ社のムーロン社長、米国任天堂の荒川実社長、タイトーの長谷川桂祐社長、米国の鈴木副社長

ＡＡＭＡの合同パーティーにて（左から）カプコンＵＳＡの中山喜仁社長、ジョー・ロビンズ氏、カプコンの辻本憲三社長

ACME'90　ACME'90　ACME'90

ACME 90
AMERICAN COIN MACHINE EXPOSITION

HOTTER than the Chicago Fire!

アタリゲームズ社がほとんどの賞を独占

ACME90開催に伴いさまざまなイベントが催されるが、各種セミナー以外はすべて展示会の開場時間外に催される。ちなみに展示会場の開場時間は初日が午前十一時から午後五時まで、二日目は十時から五時まで、三日目は十時から四時までとなっているが、ディストリビュータは初日の午前八時から、二日目は九時から入場できる。米国のディストリビューターは確固たる地位が与えられており、ショー入場についても優先権がある。

ショー前日（八日）の夜、近くのNBCビルでAAMA会員メーカー二十社が合同で、ディストリビューターや外国業者を招いて大規模なパーティーを催した。これは前回から恒例となっている。

ショーの初日（九日）の夜は、登録バッジを持っている者ならだれでも参加できる「オール・ショー・コンプリメンタリー・カクテルパーティー」がホテル内で開かれた。ここでAAMAは、優れた業績をたたえる「AAMAアチーブメント・アワード」の受賞者を発表し、表彰した。同時に「プレイメーター賞」の表彰式もあり、〝賞〟が乱発された。

二日目（十日）の夜は恒例のチャリティ基金のためのバンケット（大夕食会）で、ジョー・ロビンズ氏の功績をたたえるとともに、AAMAが今回創設した年間の「AAMA賞」の表彰式が行なわれた。

さてこれらの表彰のうちどれが最も価値が高いかと言うと、AAMA賞、アチーブメント賞、プレイメーター賞という順になるが、その内容となるとだれもが納得できると言うものではない。つまりなんらかの意図があると指摘する向きがある。

ＡＡＭＡ賞を贈るギル・ポーラック会長（右）と、受けとるアタリゲームズ社のシェーン・ブレイク副社長

受賞者の内わけ

「AAMA賞」は、メーカー部門が三本、ディストリビューター部門が一本の計四本。メーカー部門のうち三本は、まず開発、生産、品質、次にユーザーの満足、最後にマーケティングとプロモーションについてそれぞれ選考される。その結果、メーカー部門の三本はすべてアタリゲームズ社に行き、ディストリビューター部門ではCAロビンソン社が表彰された。

一方「アチーブメント賞」は販売面での実績に基づくものとして、TVゲーム機の完成品とキット販売別に、ダイヤモンド、プラチナ、ゴールド、シルバーの四段階で表彰するもの。必ずしも一位（ダイヤモンド）が二つあるわけではない。

表彰されたのは全部で四社。まずアタリゲームズ社は完成品「ハードドライビング」で一位、キット「テトリス」で二位を受賞。ファブテック社はキット「カベール」で三位を受賞した。米国コナミ社はキット「クライムファイターズ」で三位を受賞。タイトー・アメリカ社は完成品「チェイスHQ」、「オペレーション・サンダーボルト」でそれぞれ二位、キット「スーパーマン」、「USクラシック」でそれぞれ四位を受賞した。

「プレイメーター賞」は、同誌の創業者である故ラルフ・ラリー氏が、もともとオペレーターであったことから、オペレーターを表彰するものとして設けられており、今回はオハイオ州デイトンのオペレーター、ジム・ヘイズ氏が受賞した。

市場低迷の原因

ACMEは来年、三月二十二－二十四日、ラスベガスのバリーズ・ホテルで開かれるが、出展社の多くはいささか疲労の色が濃く、もっとAMゲーム機市場が活発にならないだろうか、と不満をもらしている。なにしろ主だったメーカーはたいていNESソフトに参入しており（セガ社は別に家庭用を展開している）、家庭用でかなりしのいでいるので表立って文句は言えないが、「TMNT」以外の業務用の低調さにはあきれている。メーカー、ディストリビューターは努力してきているが、肝心のオペレーターがどうも努力していないようだ――という説明もあるが、本当のところは分からない。

データイーストＵＳＡ社が出品した「ワッキーゲーター」（ワニワニパニック）は、日本製とデザインが少し違う

ＡＡＭＡの合同パーティにてカプコンＵＳＡ社のビル・クレーバン副社長（右から２人目）の家族とアタリゲームズ社の中島英行社長（右はし）

仙台駅前に「ラ・ゾーナ」オープン

アダルト向けにメダル機と飲食

ナムコが新しいロケの試み ビルオーナーと共同事業で

神殿ふうの円形ステージ上に「ワールドダービー」1台のみ設置し、ぜいたくな空間を演出

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では同社初のメダルゲーム専門店「ラ・ゾーナ」を、仙台市内に二月十四日オープンさせ、話題となっている。これは同店が入っているビルのオーナー、㈱我妻不動産（本社仙台、我妻倹吉社長）との共同事業という形で、ナムコが企画し運営、管理を行なっているもの。

「ラ・ゾーナ」はJR仙台駅前の〝名掛丁商店街〟というアーケード街にあり、三階建てのビルの二階と三階の二フロア構成。〝もっと気ままな時を!〟をコンセプトに、メダルゲーム機のみの〝遊〟を核にして〝飲食〟とドッキング、新しいプレイゾーンを追求するひとつの試みとしてオープンしたもので、ヤングアダルトを対象（十八歳未満は入場を断っている）としている。そして豪華な雰囲気の中でゆったりくつろげるプレイゾーンとするために、店内装飾を古代ローマの都市というイメージで統一し、サービス面も従業員の業務を完全分業制にして徹底させるなど、独自の配慮がなされている。ちなみに「ラ・ゾーナ」はイタリア語で、英語の「ザ・ゾーン」と同意語。

なお同ビル一階には既存のアーケードゲーム場「プラボ・ニューズ」（ナムコ運営）と「金ちゃん」（タイトー運営）の二店があるが、いずれもTVゲーム機中心で若者を対象としているため、「ラ・ゾーナ」との相乗効果はあっても競合はしていない（三店とも八号営業許可店）。また二階へは商店街の通りから階段で直接出入りができ、ビル内では一階と二階は連絡していない。しかし同ビル全体としては、同店のオープンによりゲーム中心のレジャービルとなった。

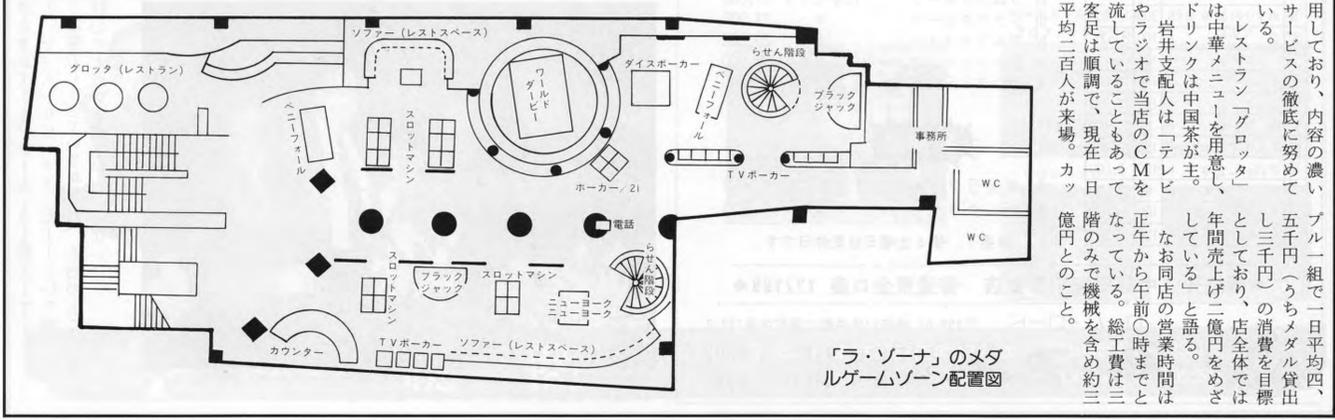
二階の「ラ・ゾーナ」へは階段で出入り(右)。カウンターにも独特の装飾が施されている

古代ローマ風装飾で統一 専任分担でサービス徹底

「ラ・ゾーナ」の二階はカフェバー「ピッコロ」（面積約六十六平方メートル）、三階にメダルゲーム機設置ゾーンとレストラン「グロッタ」がある。なお飲食関係は我妻不動産運営。

二階入口にクロークを兼ねた受付があり、〝ゲートキーパー〟と呼ばれる従業員が十八歳未満の入場をチェックする。カフェバーではソフトドリンクと、午後五時以降は各種アルコール類を提供（ショットバー形式）。なおアルコールはメダルゲームゾーンへは持ち込めないことになっている。

三階へは階段（二ヵ所あり、うち一ヵ所はらせん階段）で上る。メダルゲームゾーン（面積約四百三十平方メートル）には四十三台のメダルゲーム機がゆったりと設置されている。機種はセガ社「ワールドダービー」、（以下はすべてシグマ扱い製品）ナナオ「アイレム・ブラックジャック」、クロムトン社「ニューペニーフォールズ」「ニューヨーク・ニューヨーク」、シグマのスロットマシン、TVポーカーの計七種類。

同店の岩井一雄支配人によると「ヤングアダルトの中でも特にアベックや女性のグループを対象に考えているので、初心者でも気軽に楽しめる機種を揃えた。マニアは初めからターゲットにはしていない」としている。

店内装飾は古代ローマの都市をモチーフにしており、ムードのある柱や仕切りとともにメダルゲーム機が街並みのように配置されている

メダルは少し大き目の特注品で千円で二十五枚、三千円で七十五枚と千円単位で貸出し、三千円の場合は特製の皮袋（メダル入れ）を進呈している。

装飾は白を基調に古代ローマふうの崩れかけた柱や壁、オブジェなどが至る所に設置され、周囲の壁面や窓には米国のインテリア画家であるダニエル・アマンによる幻想的な絵が描かれている。

また店内の照明とその色調はすべてコンピューター制御され、数分間隔で変化し雰囲気を盛り上げる。音楽は衛星放送、LD、ビデオ、有線放送を時間帯により使い分けて流している。

このほかソファーを設置したレストスペースもあり、ちょっとした手品ショーも行なわれる。

メダルゾーンの従業員（受付を含む）は九人が常駐し、それぞれカウンター、清掃、インストラクター、メカ、ワゴンによる移動売店員など各業務を分担する専任制を採用しており、内容の濃いサービスの徹底に努めている。

レストラン「グロッタ」は中華メニューを用意し、ドリンクは中国茶が主。

岩井支配人は「テレビやラジオで当店のCMを流していることもあって客足は順調で、現在一日平均二百人が来場。カップル一組で一日平均四、五千円（うちメダル貸出し三千円）の消費を目標としており、店全体では年間売上げ二億円をめざしている」と語る。

なお同店の営業時間は正午から午前〇時までとなっている。総工費は三階のみで機械を含め約三億円とのこと。

グロッタ（レストラン）
ソファー（レストスペース）
ペニーフォール
スロットマシン
ワールドダービー
ダイスポーカー
らせん階段
ブラックジャック
事務所
ホーカー／21
TVポーカー
WC
電話
ニューヨーク ニューヨーク
カウンター

「ラ・ゾーナ」のメダルゲームゾーン配置図

SNK

実用新案出願中

NEO・GEO・MVSはSNKの登録商標です。

ゲームセンターの革命児。

「レンタル」で、超ド級。

「アーケード」で、超ド級。

NEO·GEO

GREAT GAMES KEEP COMING

ネオ・ジオシステム

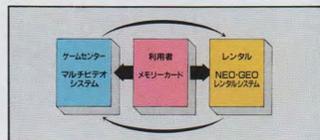
レンタルとロケーションで高率経営。

NEO・GEOシステムとはレンタルとアーケードをネットワークする
まったく新しいスタイルのゲームシステム。
次代を予言するその先進性が、高収益と確かな経営基盤を実現します。

RENTAL SYSTEM

新しいゲームシーンをネットワーク

ゲームセンターを核に始まるニュータイプのゲームシステムが誕生です。アーケードマシンの常識を破るマルチビデオシステム。ゲームセンター店頭からハード・ソフトを提供するNEO・GEOレンタルシステム。そして、2つのシステムをネットワークするメモリーカードで、まったく新しいゲームスタイルを展開します。

ネットワークが、顧客動員力アップ・売上向上へ。
マルチビデオシステム、NEO・GEOレンタルシステムの導入から広がるネットワーク。今までのゲームプレイはもちろん、新しくレンタル利用の来店目的が生まれます。メモリーカードによるネットワークが、それぞれのシステムの相乗効果を最大限に生かします。

メモリーカードで手軽にネットワーク。
マルチビデオシステムとNEO・GEOレンタルシステムをネットワークするのが、メモリーカードです。両システムに供給される同タイトルゲームのセーブ保存が手軽に行え、どちらのシステムでも気軽に継続プレイが楽しめます。

レンタル会員獲得で固定客を増員。
レンタル会員をゲームセンターで登録。メンバーズカード発行によるレンタル運営を導入する事により顧客管理もスムーズに行えます。レンタル会員の増員しだいで固定客を大幅に獲得でき、会員の再来店性も自然と向上します。

メモリーカード
メモリーカードとは、高速でロード・セーブが行える大容量記憶媒体。1枚のメモリーカードで約27タイトルのゲームをセーブ保存可能です。(RAM2Kbyteカード使用の場合。)尚、メモリーカードは、別販売となります。

NEW GAME STYLE IS NETWORKED.
The NEO·GEO system is being introduced to arcades. The arcades will be the core of this system. The unbelievable arcade system, the Multi Video System. The rental set-up at the arcade, the Home Rental System. The memory card which networks these two systems brings a new style of game play.

NETWORKING OF SYSTEMS INCREASES THE NUMBER OF CUSTOMERS.
Network extends by operating both systems in your location. Network with memory card will maximize the system's effects and the player will come to the arcade with a new purpose.

EASY NETWORK BY MEMORY CARD.
It's the memory card that networks the two systems. It's easy to save and continue play on both systems.

INCREASE CUSTOMERS BY OFFERING RENTAL MEMBERSHIP.
Customers can join "Rental System Club" at the arcade. Stores can manage customers easily by issuing membership cards. As the rental customers increase, the overall number of arcade customers will increase.

「SCロケーション」で、超ド級。

マルチビデオシステムSC機登場。
NEO・GEOシステムの先進性をSC機で実現。コンパクトな筐体に4種類までのゲームソフトを自由に組み合わせ可能。もちろん、メモリーカードでシステムとも連動。SCロケーションでも抜群の稼働率を発揮します。

MULTI VIDEO SYSTEM

まったく新しいゲームシステムが、ロケーションをより活性化。小人員・小スペースで行える効率運営。システムの魅力が、今までにない新たな来店目的を誘発。顧客動員力・新規客の動員など、来店性も飛躍的にアップ アーケードとレンタル、2つの事業展開が高収益をもたらせます。

NEO・GEOレンタルシステム

風俗営業法にとらわれない経営。
レンタル方式のため営業時間・年齢制限など、風俗営業法にとらわれない営業が行えます。売上機会の損失を未然に防ぎ、新規売上が大幅に見込めます。

小スペース・小人員で運営可能。
収納・管理も小スペース、ディスプレイスペース・レンタル用カウンターの設置だけで営業可能です。また、従業員も現在の人員数で運営可能。現在お持ちのロケーションが2倍・3倍に活用出来ます。

マルチビデオシステム

抜群の稼働率を達成。
マルチビデオシステムは6種類までのゲームソフトを一台の筐体で自由に組み合わせ可能なニュータイプのアーケードマシン。一台あたりの稼働率も大幅に向上。限られたスペースを有効に活用出来ます。

同一ロケーションで2つの事業展開。
マルチビデオシステムでプレイした同一ゲームを利用者がNEO・GEOレンタルシステムでレンタル。レンタルでプレイしたゲームをアーケードでプレイなど、従来のロケーション展開にレンタルが加わる事で、今までのゲームセンター経営だけでは成し得なかった相乗効果が生まれ、確実な売上アップへとつながります。

THIS BRAND-NEW SYSTEM REVITALIZES THE ARCADES.
Effective operation with few people and small space. Two different businesses will experience high profits.

NEO·GEO HOME RENTAL SYSTEM. ADD RENTAL SALES TO THE ARCADE SALES.
You can add rental sales to your arcade income. Operating the rental system will not restrict your time.

SMALL AREA & FEW PEOPLE NEEDED TO OPERATE.
Only needs small display area and counter. Set aside small area for stock. Your location will be utilized two-fold without hiring extra staff.

THE MULTI VIDEO SYSTEM. EXCELLENT WORKING RATIO HAS BEEN ACHIEVED. The Multi Video System is our new arcade machine that can hold up to 6 software titles at one time. The working ratio for each machine will increase. Limited space is efficiently used.

2 BUSINESSES IN ONE LOCATION.
Player can rent the same arcade game he played on the Multi Video System. Multiple effects on your location will be generated when you combine the two systems.

MEMORY CARD
High capacity memory card can load and save memory at high speed.
Each card holds up to 27 games (when used with RAM2K byte).
Memory card can be purchased separately.

NEO・GEOシステム用ゲームは、「マルチビデオシステム」「NEO・GEOレンタルシステム」共にゲーム内容は共通。メモリーカードで同タイトルゲームのロード・セーブが可能です。 The same softwares are provided to both NEO·GEO Multi Video System and NEO·GEO Rental System. Using IC Memory Card, you can continue your play either at the game locations or at your home.

米国任天堂のNESを使った

全米規模のゲーム大会

3月8日ダラスを皮切りに30都市で10月まで

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）が展開しているNES（ニンテンドー・エンタテイメントシステム、海外版「ファミコン」）のゲーム大会が開始された。

これは「ニンテンドー・ワールド・チャンピオンシップス（NWC）」というタイトルで、今年三月から十月にかけて全米三十都市で次々と地方大会が行なわれ、最後にフロリダ州オーランドで決勝大会を開くというもの。マイケル・ジャクソンやローリングストーンのツアーコンサートや、ライブエイド＆アムネスティなどで実績のあるエンタテイメント・マーケティング・コミュニケーションズ（EMCI）社／ロックビルが主催、プロモートしており、相当大がかりな催しである。

地方大会は三月八―十一日のテキサス州ダラスを皮切りに、毎週木曜から日曜にかけて開かれている。ダラスの後はクリーブランド、ペンシルバニア州バレーフォーグ、ピッツバーグ、デトロイト、インディアナポリス、マサチューセッツ州ワーセスター、ニューヨーク、コネチカット州ハートフォード、シカゴなど当面北西部を中心に開かれる。

ダラスではフェアパーク・オートモビル・ビルで開催され、約一万二千人がゲーム大会に参加した。入場料は大人十二・五ドル、十八歳以下九・五ドルで、ゲーム大会参加費は三ドルとなっている。主催者はNWCの参加者は百万人以上になると見込んでいる。

ゲーム大会ではNESのほか、「ゲームボーイ」も使用されるが、中心となるのはNES用ゲーム「スーパーマリオ・ブラザーズ」、「テトリス」、「ラッドレーサー」だ。参加者は十一歳以下、十二―十七歳、十八歳以上の三グループに分かれて得点を競う。

このゲーム大会に伴い、新ゲームソフトの紹介コーナー「パワーウォーク」が開設され、百三十台のNESと二百台の「ゲームボーイ」が使用されている。また「スーパーステージ」では有名なマジシャンのパフォーマンスがある。この催しはテレビ各局も報じており、NWCは米国での大きな話題に発展しつつある。

米国任天堂の荒川社長は、「親子で参加しており、子どものプレイを父親が激励しているのを見ていると、本当に感激する」と語っている。

ロサンゼルス郊外で

遊技機賭博を摘発、一掃

昨年から出回っていた「エイトライン」

米国のアングラ市場に出回っていたTVギャンブル機「ラッキーエイトライン」について警察の取り締まりが開始され、アングラ業者が追放されることになった。

米国の「ロサンゼルスタイムズ」紙は三月七日、「八十台のスロットマシン押収、五人の容疑者を逮捕」の見出しで、ロサンゼルスおよびオレンジカウンティにおける大がかりな遊技機賭博の摘発を伝えている（**左上の写真参照**）。大きく掲載された上の写真は「ウェストミンスター署へトラックで運ばれていく違法なスロットマシン」、下の写真は「ラグアナヒルのギャンブル機修理工場で逮捕された容疑者（右）」を示している。

この取り締まりは三月六日、ロサンゼルス郊外の三十七ヵ所で行なわれたが、その内わけはベトナム人が経営するゲーム場、カフェ、ビリヤード場、美容パーラーなどのロケーションと、違法業者の自宅、工場など。捜査は昨年十月、違法なギャンブル機が使用されているとの報告があった時から開始、八三年に同様の大がかりな遊技機賭博を摘発、全滅させたチームが再出動した。

逮捕された業者のひとり、マイケル・サイモンは、事前調査をしていた警官に対し「一台で週に二千ドルも稼ぐのは普通だ。ラスベガスでなくとも大儲けできるビックビジネスだ」など広言していた。結局、業者五名がギャンブル機を販売、修理したことで重罪容疑者として逮捕されたが、このほかに四名が指名手配となっている。

事件を報じたテレビニュースを見たAMゲーム機業者によると、問題のギャンブル機は「ラッキーエイトライン」タイプだったとのこと。なお同ゲームは日本の㈱ウィングが開発、製造し、米国ではヤマテUSA社（柴田昌寛社長）が独占的権利を持っており、パシフィック・アミューズメント社などを通じて昨年夏ごろから大量に販売されているもようだ。

KEN HIVELY / Los Angeles Times

Rigged slot machines are hauled away in truck by Westminster police. A sheriff's deputy, below, takes man into custody at a Laguna Hills warehouse where some of the machines allegedly were stored for repair and delivery.

80 Slot Machines Seized, 5 Suspects Arrested in Raids

By SONNI EFRON
TIMES STAFF WRITER

In a bid to crush an alleged illegal gambling operation, police raided 37 homes and businesses in Orange and Los Angeles counties Tuesday, arresting five people and confiscating about 80 video slot machines.

Authorities said the ringleaders, based in south Orange County, had made $400,000 last month alone from the illicit machines, and appeared to be funneling at least part of their profits to New York and Chicago.

The rigged video machines were placed in Vietnamese-owned arcades, cafes, billiard halls and beauty parlors in Asian neighborhoods of Westminster, Garden Grove, El Monte and Rosemead, police said.

Many businesses in Orange County's Little Saigon district refused the machines. But those businesses that accepted them at times drew customers who stood seven deep in line to play, police said.

One of those arrested Tuesday, identified as Michael Spain, boasted to an undercover Garden Grove police officer in February, "It's not unusual for a guy to make $2,000 a week on a machine. I got one guy making $8,000 a

Please see GAMBLE, A24

上は「ロサンゼルスタイムズ」3月7日付の記事の前半部分

データイーストUSA社

キーナン社長に

旧アタリ社長などを歴任

ジョー・キーナン氏

米国のデータイーストUSA社（本社カリフォルニア州サンノゼ）はこのほど、三月末に退任するロバート（ボブ）・ロイド会長の後任人事として、四月一日付で、ジョゼフ（ジョー）・キーナン氏を社長に迎え、福田哲夫社長が会長になったことを明らかにした。

ジョー・キーナン氏は六四年にIBM社、六八年にアプライド・ロジック社に入社した後、七三年にキーゲームズ社を創立し、社長となった。七四年にアタリ社（ノーラン・ブッシュネル社長）はキーゲームズ社を吸収合併し、同社はブッシュネル会長、キーナン社長となった。七六年にアタリ社がワーナー・コミュニケーションズ社（WCI）に買いとられ、さらに七八年末にブッシュネル氏が退任したのに伴ってキーナン氏は会長となり、七九年に退任した。この間（七三―七九年）キーナン氏はTVゲーム機の開発などに深く関わった。

七九年にピザ・タイム・シアター（PTT）社の社長、八四年に会長、八五年からウィルクス・バッシュフォード社の財務責任者（CFO）になっていた。

キーナン氏はデータイーストUSA社の社長に就任するに当たり、「AMゲーム業界に戻るのはうれしい。発展中の会社であり、経営できるのを誇りに思っている」と述べている。なお同氏は四十八歳。六四年にラサール大学（フィラデルフィア）理学部卒。

香港 Bondeal Charts 九龍

トップ10ビデオゲーム

3/24	3/17	3/10	機種名（メーカー名）	週数
1	4	3	ファイナルファイト（カプコン）	8
2	6	4	チェッカードフラッグ（コナミ）	90
3	―	―	パン〔ポンピングワールド〕（ミッチェル）	21
4	9	5	クラックス（アタリゲームズ）	5
5	10	6	アールタイプ II（アイレム）	6
6	2	2	1941（カプコン）	3
7	7	7	ベイパートレイル〔空牙〕（データイースト）	6
8	―	―	ギャラクシーガンナー（エレクトロニックデバイス）	22
9	―	―	バイオレンスファイト（タイトー）	10
10	―	9	パッシングショット（セガ社）	43

トップ5完成品ビデオ

3/24	3/17	3/10	機種名（メーカー名）	週数
1	1	1	ビッグラン（ジャレコ）	8
2	3	3	TMNT〔タートルズ〕（コナミ）	16
3	2	2	ハードドライビング（アタリゲームズ）	49
4	5	5	スーパーモナコGP（セガ社）	30
5	4	4	スーパーハングオン（セガ社）	135

米国でキディライドの

新協会AKRA

3月9日に初の総会を開催

米国で子ども用乗物機（キディライド）を扱うオペレーターが集まり、新協会としてアメリカン・キディライド・アソシエーション（AKRA）を発足させることになっていたが、ACME90開催に伴い三月九日シカゴで初の総会を開き、正式に発足した。会長にはシーセンベンディング社（ミネソタ州ミネアポリス）のトーマス・シーセン社長が就任した。

同総会には会員四十一社、六十五名が出席、定款の承認、役員の選任などが行なわれたほか、新1ドル硬貨の流通を促進する決議や、リック・ロックフォード氏による保険についての講演が行なわれている。

シーセン会長は、「キディライド業界での懸案のひとつは、保険料の適正化である。ロックフォード氏の示したプログラムによれば、オペレーターが支払う保険料を半額にすることができる」として、百万ドルの保険金に一台当たり年間十九ドルの保険料が必要なことを示している。

同協会にはオペレーターだけでなく、キディライドのメーカーなども参加しており、現在はまだ少ないが今年中に会員は百社に達すると見られている。なお年会費は五十ドル、事務局は会長会社に設けられており、次回総会は十月二十七日、ニューオーリンズで開くことになっている。

ヨーロッパAM通信

AMゲームだけのアイルランド市場

北アイルランドでは射幸遊技を容認

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】　アイルランドの「アミューズエキスポ」（三月六―七日、ダブリン）はダブリン市内のグリーンホテルで開かれ、初めて開かれた昨年よりもはるかに入場者も多く、活発なショーとなった。出展社は満足し、ビジネスに役立ったもようだ。

ゲーム機に関するアイルランドの法律は、北アイルランドとそれ以外ではまったく異なる。アイルランドでは基本的に、ギャンブル機が嫌われAMゲーム機しか認められていないが、英国領の北アイルランドでは現金が払い出されるギャンブル機が認められている。この北アイルランドの法律は、ヨーロッパの中でもギャンブル機に対し最も好意的と言えるほどだ。

「アミューズエキスポ90」は国際的で、両アイルランドと英国から出展しており、来場者は米国やユーゴスラビアなど遠い国からも来ていた。出品機は、一部の例外を除いて、AMゲーム機と関連機器に限られている。

TVゲーム安定

アタリゲームズ・アイルランド社はこのショーに初めて出展した。同社はアタリゲームズ社の製品をヨーロッパ市場向けに組み立てるためのもので、同社のマイク・ネービン社長は、アイルランドでは英国のブレントレジャー社が販売を担当している、と説明している。出品されたのは「クラックス」と「バッドランズ」で、「クラックス」が目下のところ西独市場でとくによく売れている、とされている。

英国のアソシエーテッド・レジャー（AL）セールズ社は、このショーでAMゲーム機だけを出品した。うち注目されたのはTVゲーム機「コネクト・フォー」という、チェッカーのようなゲームで、AMゲーム版のほかに（英国などの）SWP版もある。またテクノプレイ社製星占い機や、西独NSM社製ジュークボックス「ファイアウォール」なども披露された。ALセールズ社のマイク・ブランシェ氏は、ゲーム場が多いアイルランドではこの種のAM機に対する根強い需要がある、と語っている。

北アイルランドのJHSアソシエーツ社は、アイルランド全域で販売、オペレートしている大手会社で、このショーではコナミやセガ社の製品など人気のある一連のTVゲーム機を出品するとともに、ジュークボックスをいくつか出品した。同社は北アイルランド市場向けにAWP（フルーツと呼ばれる賭博遊技）機を出品したが、これは例外的である。同社の営業地域は両アイルランドにまたがっている。

アイルランドのコークアミューズメント社は、独自に昨年TVゲーム機「スポット・ザ・ボール」を開発したメーカーで、ショーではそのニューバージョンを披露した。それはかなりスピードアップされており、新たなフューチャーが加えられている。このTVゲームはアイルランドで人気の高いフットボールをテーマにしたもので、同国チームが間もなくイタリアで開かれる「ワールドカップ」で対戦することもあって話題になった。

大変活発な英国のアデルフィ社も出展した。同社はTVゲーム機のキャビネットを製造しPC基板を輸入する、メーカーとして少し前に設立された。アイルランドで急速に販路を確保し、多くの顧客に支持されていることから、同社は今回の出展を決めたのだ。その結果は上々で、同社はアイルランドでの販売は倍増すると見られており、そのため当地での販売代理店を指定したほどである。

ビリヤード人気

（ビリヤードなどの）プールやスヌーカーはアイルランドで人気となっている。当地のアベイ・ビリヤード社は英国MHG社製のテーブル「プリミア」を出品した。またアベイ・グループのインタ！ナショナル・フランチャイズ社は英国へーゼルグローブ社の「スーパーリーグ」を披露したが、これはこの種の製品では

上の写真は英国クロムプトン社の小間で同社のウィルソン氏（左）とロビンソン氏、下の写真はAM機に絞り出展した英国ALセールズ社

左側上の写真はマイクロテック社の小間で（左から）同社のデルモット氏、ジム・ヒル氏とアシスタント。下の写真はフィリップ・シェフラス社の小間でピーター氏（左）とトニー氏

ヨーロッパ各国で大きな衝撃を与えてきている。

北アイルランドからはダウンプールテーブル社が、同社独特のプールテーブル「リーダー」を出品した。同社のアラン・クロッケス社長は、プールやスヌーカーの輸送についての専門家で、英国とアイルランド間で求めに応じて、どちらにも輸送している。また北アイルランドのスカイコイン社は同社製スヌーカーテーブルと、ベルギーのエロート社製クレーン機を出品した。同社はスヌーカーをヨーロッパ各国に輸出し、成功している。

アイルランドのキンブル社は、人気のあるTVカードゲーム機の専門メーカーである。北アイルランドではこれらのTVギャンブル機で現金が払い出されてもよいことから、同市場向けに（例外的に）これらの機械が出品された。北以外のアイルランドでこれらの機械は、アミューズメントオンリー（賭博性なし）ならオペレートできる。

このショーは、英国のプッシャーメーカーとして有名なクロムプトン社が参加しなければ完全なものにならなかったろう。同社はもちろん一連のプッシャーを出品したが、それ以上に成功した出品機がある。それは米国ドイル・アソシエーツ社製のバスケットボール機、「フープショット」で、このショーで大いに注目を集めた。たぶんアイルランドのリゾート地のゲーム場で大成功するだろう、と言われている。

重要な部品分野

このショーで重要な部分を構成しているのに、一連のパーツ、アクセサリーがある。この分野で出展したマイクロテック社は業界ではまだ新しい。同社は、電子技術の専門家であるジムとジョン・ヒルの兄弟によって設立され、「アーケード・マネージャー」の開発で知られている。これはコインメカニズムや紙幣装置をコントロールするもので、いくつかの補助機能を持っている。マイクロテック社は小規模で地味にスタートし、今でもかれらの自宅で作業が行なわれている。かれらの開発には興味深いものがあるが、そのアイデアはかれらが関わった人びとから得られる、とかれらは言っている。

ロンドンに本社のあるフィリップ・シェフラス・スペア社は大きな小間にTVモニター「コーテックス」と、マース・エレクトロニクス社やコインコントロール社の製品を並べた。英国のユーロコイン社は業界全般にわたるスペアパーツを紹介していた。同社はすでにアイルランドでの代理店を指定している。英国とイタリアにまたがるマギ・コイン社は一連のトークンと両替機を出品、また取扱いが便利な新型の操作盤に力を入れていた。

TVゲーム機用のキャビネットも多い。ウォーターフォード・ビデオゲームズ社は、26インチ画面の同社製「トロージャン」デラックス型を披露したし、オリンピック・スポーツ&レジャー社は同社が輸入販売しているBASキャビネットを出品した。

各種の賞を贈呈

「アミューズエキスポ90」はさまざまな賞（アワーズ）の贈呈で幕を下した。マギ・コイン社は最良の展示小間で、アタリゲームズ・アイルランド社は最良のメーカーで、キンブル社は最良のゲーム開発と最良のカードゲームで、それぞれ受賞した。ALセールズ社は最良のディストリビューターで、フィリップ・シェフラス社は最良のパーツメーカーで受賞した。

八九年中の最良のTVゲーム機はコナミ「タートルズ」、最良のジュークボックスはJHSアソシエーツ社が供給したMHG社製「プロフィール」に決まった。最良のキャビネットはウォーターフォード・ビデオゲームズ社の「トロージャン」デラックス、最良のプールテーブルはインターナショナル・フランチャイズ社による「スーパーリーグインターナショナル」、また最良のアーケードゲーム機はクロムプトン社によるバスケットボール機「フープショット」にそれぞれ決まった。

「アミューズエキスポ90」は楽しく、くつろいだ雰囲気に包まれたショーとなった。開催時間は午前十二時から午後七時までと、よく考慮されて設定され、この点でも他のショーと違っていた。ビジネスショーとしても成功したが、来場者のだれもがダブリンでのショーを楽しんだことも特徴的だった。

右側の写真はいずれも受賞した出展社の小間で主催者側のコンチェプタ・ヘネシーさん（上二枚は左、以下中央の女性）から楯を受け取るところ。写真一番上から（下へ）アタリゲームズ・アイルランド社のマイク・ネービン氏、JHS社のジョン・サンダー氏、キンブル社のアニタさんとジム・マクカン氏、マギ・コイン社のサンデー・ブラマー氏とジョイス・トッドさん

上はダウンプールテーブル社の小間で（左から）クロッケス社長と息子、米国からの業者、下はスカイコイン社のコンウェイ夫妻

話題のマシン

TVバイクレースゲーム機

世界10ヵ国走破

セガ社の「レーシングヒーロー」

TVバイクレースゲーム機「レーシングヒーロー」が、(株)セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)から三月下旬発売となった。

これはオーストラリアを皮切りに世界十ヵ国のコースを次々と走破していくもので、画面は奥行きのある3D形式。キャビネットはイス付きの同社“シットダウンタイプ”(アップライト型)で、アクセル、ブレーキが付いたハンドル(回転する)のレバーを握ってプレイする。

各国のコースはそれぞれ、まず一般道で制限タイム内での完走を競い、クリアすればサーキットへ進む。この二種類のコースを走破すると次の国へと移るが、分岐点がありいずれの国へ行くか選択する。最終コースまでにプレイヤーは十ヵ国中4ヵ国のコースを走ることになる(全部で八ステージ)。一般道では進路を阻む大型トラックなどをかわしながら進み、サーキットコースではさまざまなコーナーをうまく切り抜け、他車をかわして走行していく。ブレーキにより自動的にシフトダウンし、アクセルによりスピード(画面背景のスクロール速度)を調節。それによってエンジン音が変化しスピード感覚がつかめる。タイム内にポイントやゴールを通過しないとゲーム終了。20インチブラウン管使用。OP価格五十八万円。

レーシングヒーロー

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

トンネルを掘りながら

地中進み宝集め

データ「バルダーダッシュ」基板

トンネルを掘りながら地中を進みダイヤを集めていくというTVパズルアクションゲーム機「バルダーダッシュ」が、データイースト(株)(本社東京、福田哲夫社長)から五月上旬発売となる。

これは米国ファーストスター社開発のパソコンゲームを業務用化したもので、八五年に“DCシステム”で発売されたが、今回はそのリニューアル版として基板で販売。

画面はプレイヤーの動きに従って上下左右へスクロール。全部で六ワールドあり、各ワールド六ステージ構成で計三十六ステージ(前作は十六ステージ)。四方向レバーと二つのボタンを操作。

ゲームの主な内容は従来機と同じで、タイマー内に指定された数のダイヤを集め、出口を探して次のステージへと進んでいく。途中でバタフライやアメーバ、土グモ、怪獣などが邪魔をするが、頭を使ってトンネルを掘り、岩を押したり落としたりして倒す。ダイヤのない場面もあるが、ここでは岩をぶつけたり岩で囲むとダイヤに変わる敵がいるので、敵をどんどん倒していくアクションが中心となる。どうしても動けなくなったり、岩や敵にぶつかったり、ダイヤが取れないと一人アウト、三人アウトでゲーム終了となる。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

バルダーダッシュ

ネオジオ「マジシャンロード」

変身し魔物倒す

SNKからSC用キャビネットも

(株)エス・エヌ・ケイ(本社大阪、川崎英吉社長)から同社「NEO・GEO」ソフトの「マジシャンロード」と「麻雀狂列伝」が四月中旬に、また同システムのSC用アップライト型キャビネットが二十六日それぞれ発売となる。

「マジシャンロード」はアルファ電子工業(株)開発によるもの。かつて“マジシャンロード”(最高位の魔術師)によって封じ込められたが再びよみがえってきた魔物に、魔術師の子孫が立ち向かうというゲーム。プレイヤーは赤、青、緑のアイテムを取るとその組合わせによって他のキャラクター(六種類あり異なる魔法を使う)に変身できるのが特徴。八方向レバーと二つのボタン(攻撃とジャンプ)を操作する。

マジシャンロード

画面はヨコスクロール。全部で七ステージあり、中ボス、大ボスを倒すとクリア、ゲームはライフ制とタイマー制を併用。

「麻雀狂列伝」はプロ雀士が強豪を相手に麻雀の対戦をしながら放浪の旅を続けるというTV麻雀ゲーム機。君夕子と野中二郎の二人のプロ歌手が歌う演歌二曲が(ROM収録で)ゲーム中に流れるのが特徴。なお同ゲームは専用麻雀操作盤を使用する。以上二種ともカセットOP価格二万八千円。

SC用キャビネット(マルチビデオシステム)は四種類のゲームカセットが収納できるもので、ICメモリーカードにも対応。ステレオ音響。ヘッドホン端子付き。19インチ型(15インチ型も後日発売となる)でOP価格二十六万八千円。

こちらは白鳥麗子君や。
はじめまして、よろしくお願いします。

麻雀狂列伝

MVS・SC用キャビネット

話題のマシン

“メガシステム1”第10弾

コミカルな妖精

ジャレコの「ロッド・ランド」基板

コミカルアクションを内容としたTVゲーム機「ロッド・ランド」が、(株)ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)から四月三日発売となった。

これは妖精の兄妹が母を助けに魔物の住む塔に入っていくもので、同社“メガシステム1”第十弾。第一話と第二話がありそれぞれ三十五ステージと、最後に大ボスとの対決ステージが用意されており、全部で七十一ステージ構成。ただし第一話と第二話は別のもので、DIPスイッチで切換えるか、または第一話クリア時に出るパスワードにより第二話へ進むようにするかの二つの方法を設定しているのが特徴。四方向レバーと二つのボタンを操作する。二人同時プレイも可能。

画面は塔の内部で階層状になっており、プレイヤーは敵を倒しながら各フロアのはしごを上り、あるいははしごをかけながら上のフロアへと上っていく。つえを使って敵を倒すが、アイテムにより“ファイヤー”“ハイパー”なども使うことができる。敵をすべて倒すか、または花のアイテムを全部集めた上でEXTRAアイテムを取る(一人追加)とクリア。持ち人数がやられるとゲーム終了。途中でストーリーを示すアニメと文字が現れる。基板販売でOP価格十六万八千円、ROM基板七万八千円。

ロッド・ランド

“F2システム”の「キャメルトライ」

迷路を回し脱出

タイトーからRPG「カダッシュ」基板も

ボールを転がして迷路を進んでいくという新タイプのTVゲーム機「キャメルトライ」が、(株)タイトー(本社東京、長谷川桂祐社長)から四月十七日発売となる。また同社からTVアクションゲーム機「カダッシュ」が、三月下旬発売となった。

「キャメルトライ」は同社“F2システム”第五弾となるもの。これは迷路内でボールを転がしタイマー内にゴールまで運んでいくというゲームだが、プレイヤーはボールではなく背景画面の迷路自体をダイヤルスイッチで回転させるのが特徴。ダイヤルスイッチのほか二つのボタンを操作。

キャメルトライ

迷路コースは四種類(難易度が異なる)あり、初めに選択。迷路はブロックが並んで構成されており、矢印の方向に従ってボールを転がしていく。ボールを勢いよくぶつけるとブロックが壊れ、近道をすることができる。またボタンでボールをジャンプさせ、またスピードアップすることも可能。ブロックの中にはタイマーを増減させたり、高得点となるものなどがある。タイマー内にゴールするとクリアで、残りタイマーは次のステージに加算される。タイマーがゼロになるとゲーム終了。基板販売で定価二十一万五千円、サブ基板で定価八万八千円。

「カダッシュ」は悪魔に連れ去られた姫を助けに行くというゲームで、八方向レバーと二つ(攻撃とジャンプ)のボタンを操作するもの。二人同時プレイも可能。

戦士、魔法使い、僧侶、忍者の中から一人を選んでプレイ。モンスターを倒してお金を集め、店で武器や防具を買いながら進むが、途中で街の人々からいろいろな話を聞かないと、ゲームの進め方がわからなくなるというのがひとつの特徴。戦士と魔法使いはジャンプ中に下突き攻撃ができ、僧侶と忍者は真下、斜め下への攻撃もできる。また僧侶と魔法使いは魔法を使うこともでき、スタート時に一種類、レベルアップするごとに増えて最大五種類の魔法を駆使。これは攻撃ボタンを押して術を選択してから離すと使うことができるが、マジックポイント(一種のダメージ数で、戦いに応じて増減する)が一定数以上なければ使用できないので注意。全部で五つのステージ展開だが、画面が基本的に横スクロールしていくRPGになっている。ポイントがなくなるとゲーム終了。基板販売のみで定価十五万八千円。

カダッシュ

セイブ開発製、2人同時プレイ

地球から宇宙へ

テクモから「雷電」基板

(有)セイブ開発(本社東京、浜田均社長)の開発によるTVゲーム機「雷電」が、テクモ(株)(本社東京、柿原孝社長)から四月二十日発売となる。

これは戦闘機によるオーソドックスなシューティングゲームで、謎の宇宙生命体に侵略されつつある地球を救うため、“世界連合軍政府”が超高性能の戦闘爆撃機“雷電”を二機作り出し、立ち向かうというもの。画面は自動的縦スクロール。二人同時プレイも可能。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

全部で八ステージ構成になっており、田園、都市、海洋、遺跡、敵の地上基地など地球の上空を経て、宙に浮かぶ大陸、宇宙ステーション、巨大戦艦の場面と宇宙での激しい戦いに移っていく。

雷電

通常はショットと下方へのボンバーを駆使するが途中でパワーアップアイテムを取ると、新たに強力な武器を使えるようになる。アイテムは全部で五種類あり、次のとおり。バルカン砲、レーザー砲(いずれも同じアイテムを取るごとに破壊力が強力になり、最高八段階までパワーアップする)、ニュークリアミサイル、ホーミングミサイル(いずれも最高四段階まで)、ボンバー(大爆発を起こし画面上の敵や敵弾を破壊するが、弾数に限りがある)。持ち機数が全部破壊されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となる。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.130

流れ（ストリーム）

山川萬里

流れの速度が昼も夜も加速を続け、もう流れに注意をはらうのも面倒になってきた。

大都市は二十四時間眠らずに動いている。しかもその動きたるや活潑になる一方である。

流れの速さがゆっくりしている場合にはその中で道草をくって、いろいろと自分の好むことをやっていても、またその流れの速さに苦もなく追いつくことが出来る。ゆとりがあるのである。

ところが流れが速くなればなるほどその流れの中で余分な動きをとることが出来なくなってしまい、流れの速さに遅れないようにしてゆくのが精一杯、挙句のはてには流れに押し流されるということになってしまいそうだ。

しかも流れは速くなればなるほど自然の摂理に反し渦を形成したりして、そこに巻きこまれたりすると酷いめにあってしまう。

たとえば流れの速さに寄与しているコンピューターの機能のひとつに記憶があるのだが、これもおかしいものである。人は確かに記憶しなければ人らしい生活をしてゆかれないのだが、反面また人は忘却することが出来るからこそ辛い憂き世を何とか耐えて生きていっているのである。

コンピューターの怖いところは記憶だけしか出来ないところである。

機械と人との関係についていえば一応は人が機械をつかうことになっているけれども、もうすこしこの考察をすすめてゆけば、機械には一種類しかないけれども、人にはどうやら二種類があるようだということに気がつく。すなわち機械をつかう人と、機械につかわれる人である。力をもっている人は機械をつかうことが出来るのだが、力がない人は、力をもっている人がつかう機械によってつかわれているということである。チャップリンの『モダン・タイムス』などはすぐれて後者の関係をあらわしていた。

コンピューターと人との関係についても同じような図式が成り立っているようだ。コンピューターがいくらでも記憶を続けていって忘れることがないということは、コンピューターを動かす側にとっては強力な味方であり強力な武器になるのだが、逆にこの強力な武器によって攻められる、力がない人にとっては困ったことになってしまう。そうでなくてもこの世を辛い憂き世であると感じて忘れなければならないことが多く、忍とかいいながらじっと時が流れてゆくのを待ち、すべては時が解決してくれると、自分にとって不条理であり不愉快であることを世間も自分も忘れてしまうことをただひたすら待つことによってしか解決出来ない。忘却だけを唯一の解決の手段としてきた力がない人とどんな些細なことさえ忘れないコンピューターとの関係には、はじめからなかなか折合いがつきかねるもののようであったが、コンピューターの機能がすすめばすすむほど、その度合に応じて力をもたない人が精神を病む数がそれこそ幾何級数的に増えてきた。

コンピューターの会社が病院の神経科の病棟を社宅として借りきって、社員がその病室に帰宅し、その病室から出社するシーンがT・Vのルポに出ていたが、こういう問題はどういう風にして解決されてゆくものなのだろうか。やはり流れの速さを緩やかに下げてゆくしか他に方法はないのではなかろうか。

以前から大阪に出た時の非常にささやかなものではあるが、私が楽しみにしていたことのひとつに、書肆青泉社へ行くことというのがあった。

今でこそ、その辺りではいちばん小さなものであるにせよがっちりしたイギリス・ジョージ王朝様式の三階建のビルに改築されたが、その前には雨漏りがする木造で店に硝子戸が閉めてあり、友だちから非常に面白い本屋があるから大阪へ行った時に一度訪ねてみたらときいていて、毎日新聞社の前を三、四度往復しても気がつかないほどひっそりとした佇いの店であった。

その青泉社へ、次次と野暮用ばかり重なり気がついてみると一年ちかくの御無沙汰で、この間ようやく行くことが出来た。

店の本棚が、がさっがさっと空いているのだ。

所処に数冊ずつの隙間があるというのならば、ごく当り前のことであるから驚くことはない。この場合には所処の本棚が一段全部空になっていて、そういう一段にわたって本が全然置かれていない棚が数箇所にわたっていたのだ。

これは一体どうしたことなのかとマネージャーの吉川さんにきいてみる。吉川さんは終戦直後から事実上ずっと何十年にもわたってこの青泉社の切り盛りをしてきた人で、今では大阪はおろか日本全国を探しても、この人のように本についてお客に応待出来る人はいないのではなかろうかという人である。大阪ではもう十年ぐらい前、旭屋には有名な海路さんという人がいて、紀伊国屋には小林さんという人がいた時代もあった。共通しているのは客が本について尋ねると走ってその本をとりに行き、走ってその本を持ってきてくれる人ということであった。

「追加注文をしてもしても本が全然入ってこないのですよ」

吉川さんはいつも微笑を絶やさない人であるが、この時にはその微笑に淋しげな翳りがはしった。

青泉社は他の本屋に置いてない所謂玄人ごのみのする、やや特種な本を豊富に常備してあるために考えられないほど随分遠くからの客を沢山迎えていた。

それがまずコンピューター配本によって非常に大きな打撃をうけ、少しは遅れて第一次の配本に洩れても、追加注文の形で第二次からの配本で、この店の特色を保とうと努力を重ねてきていたのが、このやり方にもコンピューターが強固な防壁をがっちりと築いてしまうようになったのだ。コンピューターの進歩によって大型書店への配本だけがますます有利になる。第一次の配本だけをコンピューターが抑えていたのが第二次、第三次へと進んでゆく。

本を置きたい。置けば間違いなく売れるのに、本がこない。売りたくない本ばかりがくる。

流されてゆくわが子に手を差しのばせず、みすみす溺れさせてしまうような気分をコンピューターでは分らないだろう。

APRIL 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	ハテナ？の大冒険（カプコン） Adventure Quiz II* (Capcom)	8.46
❷	—	エイリアンズ（コナミ） Aliens (Konami)	8.29
3	1	ファイナルファイト（カプコン） Final Fight (Capcom)	7.89
4	4	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	7.74
5	3	M.V.P.（セガ社） M.V.P. (Sega)	7.69
6	2	苦胃頭捕物帳（タイトー） Quiz Detective Story* (Taito)	7.63
❼	—	クルードバスター（データイースト） Two Crude [Crude Buster] (Data East)	7.38
❽	—	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	7.00
❾	—	メジャータイトル（アイレム） Major Title (Irem)	6.83
10	8	カプコンワールド（カプコン） Capcom World* (Capcom)	6.76
11	5	1941（カプコン） 1941 (Capcom)	6.70
⓬	14	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	6.18
13	6	空牙（データイースト） Vapor Trail (Data East)	6.17
14	7	クラックス（アタリゲームズ／ナムコ） KLAX (Atari Games/Namco)	6.05
15	15	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters (Sega)	6.00
16	10	エアバスター（金子製作所／ナムコ） Air Buster (Kaneco/Namco)	5.91
17	12	ブロクシード（セガ社） Bloxeed (Sega)	5.70
18	17	スーパーフォーミュラ（ビデオシステム／タイトー） Super Formula (Video System/Taito)	5.62
19	11	究極のオセロゲーム（サクセス／セガ社） Ultimate Othello (Success/Sega)	5.44
20	13	ブロックアウト（テクノス） Block Out (Technos)	5.42
21	21	スーパーバレーボール（ビデオシステム／ナムコ） Super Volley Ball (Video System/Namco)	5.32
22	16	マーベルランド（ナムコ） Marvel Land (Namco)	5.17
23	23	ワールドスタジアム '89（ナムコ） World Stadium '89 (Namco)	5.11
24	24	フラッシュポイント（セガ社） Flash Point (Sega)	5.01
25	19	SAR（SNK） S.A.R. [Search and Rescue] (SNK)	5.00

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	—	WGP（タイトー） WGP (Taito)	8.73
2	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.69
3	2	ライン・オブ・ファイア（セガ社） Line of Fire (Sega)	8.44
4	3	ビーストバスターズ（SNK） Beast Busters (SNK)	8.08
5	5	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.75
6	6	フォートラックス（ナムコ） Four Trax (Namco)	7.67
7	7	スーパーモナコGP（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	7.37
8	4	ビッグラン（ジャレコ） Big Run (Jaleco)	7.31
9	9	ウイニングラン鈴鹿GP（ナムコ） Winning Run-Suzuka GP (Namco)	6.90
10	8	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	6.69
11	11	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.46
12	10	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	6.44
13	12	S.C.I.（タイトー） S.C.I. (Taito)	6.18
14	14	アフターバーナー（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	6.00
15	13	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	5.67

■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	1	麻雀キャンパスハンティング（中日本リース） Mahjong Campus Hunting* (Dynax)	5.67
2	2	麻雀トリプルウォーズ（日本物産） Mahjong Triple Wars* (Nichibutsu)	5.38
❸	9	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	5.08
4	4	アイドル放送局（システムサービス） Mahjong Idol Parade* (System Service)	5.00
❺	8	麻雀夏物語（ビデオシステム） Mahjong Summer Story* (Video System)	4.90

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	1	マンデーナイト・フットボール（データイースト） Monday Night Football (Data East)	6.50
2	2	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	6.00
❸	4	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	5.50
4	5	ジョーカーズ（ウィリアムズ） Jokerz! (Williams)	5.20
❺	6	レーザーウォー（データイースト） Laser War (Data East)	4.67

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Nintendo & Tengen Both Welcome Ruling By Court of Appeals

The anti-trust and patent lawsuits between Nintendo of America Inc. and Atari Games/Tengen over a security system for "Nintendo Entertainment System" (NES) is still on proceeding. The US Court's ruling acompanied with the lawsuits was reversed by the US Circuit Court of Appeals in Washington D.C. On March 14, both Nintendo and Tengen announced their position that they welcome the Court of Appeals decision, respectively.

The Federal Court of Appeals has ruled that Nintendo may sue retailers who sell unauthorized cartridges manufactured by Atari Games/Tengen for use with the NES and which Nintendo asserts infringe its patents, and that Atari Games may sue third parties who sell infringing product manufactured by Nintendo which Atari Games asserts infringe its patent. The decision vacates a preliminary injunction previously granted against both parties by US District Court in Northern California, which enjoined Nintendo's suits against retailers and Atari Games' suits against third parties.

According to Nintendo, the Court of Appeals found "nowhere does the district court make a finding that Atari could probably prove its allegations. The district court has referred to a factual basis for its granting of the preliminary injuction against Nintendo and this court cannot find one." Also according to Atari Games, the Court of Appeals said, "... a patent owner may not take the property right granted by a patent and use it to extend his power in the market place improperly."

After all, since the District Court's preliminary injunction above was found to have no ground, the Court of Appeals reversed it, and referred the matter back to the District Court for further consideration. The Court of Appeals, however, made a remarkable statement. According to Nintendo, the Court said, "Many of the restrictions Nintendo places on its licensees are not, as a matter of law, antitrust violations."

Howard Lincoln, Nintendo of America senior vice president, said "The latest ruling means that Nintendo has a full range of legal options it may use to protect Nintendo's patent." He said the company has not decided whether to sue the retailers.

Atari Games officials acknowledged that the mere threat of litigation would probably deter disributors from selling its game cartridges. Atari Games has been selling about $40 million a year of cartridges for NES. Such sales have been unauthorized ever since Nintendo terminated a license agreement between the two companies after the original lawsuit was filed in December 1988.

Incidentally, according to Nintendo and Atari Games, a summary judgement on November 13, 1989 on "Tetris" is announced already, but the text remains yet to be completed. This means that since both parties are involved, the summary judgement's text is not finalized. Although Atari Games intends to bring an appeal, it cannot take steps as the text is not completed.

New Videos Parade At ACME '90, Chicago

The fifth American Coin Machine Expo (ACME) was held on March 10–12 at the Hyatt Regency Hotel, Chicago. There, new videos unveiled by Japanese manufactures at "AOU Expo" (February 27–28, Makuhari Messe, Chiba) were dominant, but more new videos were unveiled by Japanese and American manufacturers.

Those not unveiled in Japan but unveiled at ACME 90 for the first time are Irem's boxing video "Pound For Pound" and Toaplan/Romstar's "Snow Bros." The latter will be released in May in Japan. New games developed by American manufacturers are the new concept game "Trog" of Midway Mfg. and pool table video "Slick Shot" of Grand Products. Additionally, MicroProse Games, already firmly established in the consumer market, introduced its first coin-op video "F-15 Strike Eagle", but this game did not appear at the exhibition hall, but was unveiled at a suite room of Fairmont Hotel, to only those concerned. As such, it cannot be said to have been officially unveiled.

At the exhibition hall, Mirielle Chevalier exhibited "Ballarena" developed by Sisteme, French company, but aroused almost no interest of attendants. Atari Games' "Badlands" and Leland's "Super Off Road" are not yet imported to Japan, though Japanese tradestars are interested in them.

Falcon's Haruo Inoue Was Found Guilty

The Sakai Branch of Osaka District Court (on March 29) fined the three companies which manufactured counterfeit boards in large scale, and sentenced three representatives to 3 – 2 months' imprisonment with a stay of execurtion for 1 – 2 years. They were found of guilty by Judge Kiichi Hashimoto.

According to the Judge, Haruo Inoue, president of Falcon Co., Ltd., Genji Abiru, president Kyoei Co., Ltd., and Hiroshi Endo, president Dream Co., Ltd., had manufactured the unauthorized copy board of Nintendo's "Donkey Kong Jr." in 1982, and shipped about twelve thousand counterfeits. The Judge shows that the defendants violated the audio-visual copyright of the Nintendo's video game, and rejected their assertion that they are not guilty. This incident was discovered in January 1983, and Inoue and others were arrested on the charge of copyright violation, and has been on trial since May 1983.

Haruo Inoue is also the president of Wing Co., Ltd., which has been known for development of "Lucky-8-Lines". Asserting his copyrights, Inoue has continued to deny Nintendo's copyrights through these years. Thus, the trial has taken 7 years.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

超強力マシン、好評発売中!!

キャッチ・ザ・ハート ── TAITO

爆走フルスロットル!! 快感の走り、今体験!!

★通信機能搭載!!

- リミットポジションのマシンが1周した時点で、プレイヤーがリミット以下だった場合、そこでゲームオーバーとなります。リミットポジション以内の順位で3周を走り切れば完走です。
- シフトパターンは3タイプあり、選択ができます。

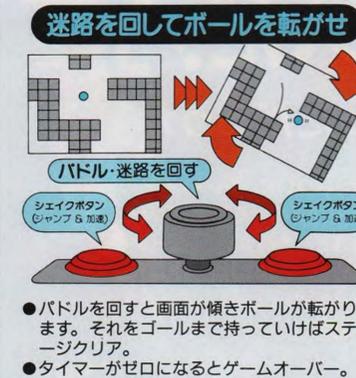
DX可動タイプ：2320(D)×1130(W)×1700(H)㎜　消費電力：320w　重量：430kg　使用モニター：25インチ　▽95-3399

パドルを回すと画面も回る!!

ゴールに向ってボールを転がせ!!新感覚頭脳派アクション・ゲーム!!

キャメルトライ

迷路を回してボールを転がせ

- パドルを回すと画面が傾きボールが転がります。それをゴールまで持っていけばステージクリア。
- タイマーがゼロになるとゲームオーバー。

障害物に注意!!

その他
いろいろな
障害が
キミを待ちうける

ビームガンで敵をやっつけよう!!

TVモニター使用の SC用ガンゲーム登場!!

ビームガンでパンモとプリムジーをやっつけて300点以上出すと、カプセルが出てくるよ!!

- 左右から画面に現れる敵キャラ(パンモとプリムジー)をビームガンでやっつけます。
- 300点を超えるとカプセルがもらえますが、30秒間たつまでは、そのままゲームが続行できます。
- カプセルは45φ・75φの2種類から選べます。

横巾：940㎜　奥行：550㎜　高さ：1240㎜　消費電力：91W(AC100V)　使用モニター：18インチ　▽95-3488

★筐体の仕様外観は改良のため、予告なく変更する場合があります。★

株式会社タイトー　本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3　TEL：(03)222-4888